JAPAN ANIME MAGAZINE

ANIMEDIA

アニメディア

INCLUYE CD-ROM

POR SÓLO 2'99 €

NÚMERO 9

MANGA JAPÓN



BATTLE ROYALE

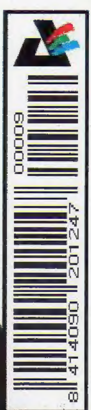
sólo puede quedar UNO

MANGA JAPÓN



SHAMO

Gallo de pelea



Y ADEMÁS...

NANA - MATRIX RELOADED - RIBON - COCINA JAPONESA - EL FENÓMENO POKÉMON - BONSÁIS - TANPOPO - Y MUCHO MÁS...

¡VUELVE LA SERIE DE ROBOTS MÁS FAMOSA DE TODOS LOS TIEMPOS!

MACROSS

NOTICIAS - MONDO FREAK - ARTBOOKS - VIDEOJUEGOS - Y MUCHÍSIMO MÁS

アニメディア
JAPAN ANIME MAGAZINE
ANIMEDIA

DIRECCIÓN
María José Castro

COORDINACIÓN
Marc Ortiz

REDACCIÓN
R. Giskard Reventlov, Manuel Robles, Ricardo, Kumo, HapyBerry, LamuNoTa, Mikel,Tower Host y Sharleen

CONTENIDO DEL CD
José García y Marc Ortiz

DISEÑO Y MAQUETACIÓN
Marc Ortiz

FILMACIÓN Y COORDINACIÓN DE MAQUETACIÓN
Gabriel Sánchez-Trincado

ARES INFORMÁTICA

PRESIDENTE
Albert Rodríguez

DIRECTORA GENERAL
María José Castro

DIRECTOR TÉCNICO
José García

ADMINISTRACIÓN
Rosanna García

SUSCRIPCIONES
Vanessa Roda

FOTOMECÁNICA
ARES Informática S.L.

IMPRESIÓN
Gráficas Monterreina S.A.

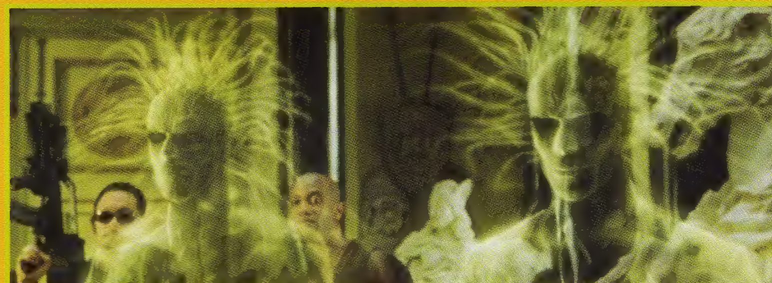
DISTRIBUCIÓN
Coedis S.A.

DEPÓSITO LEGAL
M-45255-02

SUMARIO







ANIMEDIA

EDITORIAL

¿hace calor? Lo cierto es que mucho, más cuando se acercan las vacaciones y tenemos que ultimar los números de Animedia que van a salir este verano. ¡Uh! suerte que tenemos el ventilador aquí al lado, aunque lo cierto es que solo mueve aire caliente. A ver si los jefes se enrollan y nos mandan un aparato de aire acondicionado, ¡que así no hay quien trabaje! Si bien nos molesta el calor general, no nos molesta lo calentitas que son las novedades que os traemos. Un reportaje como Dios manda sobre una de las obras cumbre del género de robots: Macross, un buen repaso de Matrix Reloaded y una buena cantidad de reseñas (de las cuales alguna es muy posible que llegue a España en breve aunque no podemos decir cuál :P). Por si fuera poco, seguimos en nuestra línea de ofrecer cuantas más variadas secciones mejor (la de cocina se ve que ha sido un éxito... ahora me tocará escribir más). Viene época de sequía (los meses de julio y agosto suelen ser los más aburridos en lo que se refiere a novedades en España), pero ya empezamos a recibir noticias de lo que se avecina para el próximo Salón del Manga, que aunque no lo parezca, está a la vuelta de la esquina. Y, como siempre, parte de los colaboradores de Animedia, servidor incluido, colaboran en la organización. A ver si pronto podemos ofreceros noticias fresquitas sobre qué autor va a venir (se barajaban varios nombres, pero no hay nada fijo), qué novedades nos van a ofrecer las editoriales (algunas ya las sabemos, aunque no se pueden decir), y muchas otras cosas. De momento, nos quedamos este nuevo número de Animedia, deseosos de cumplir nuestro primer añito con vosotros y en volver a hacer alguna promoción o regalo de ésos que tanto os gustan.

Marc Ortiz - Marc@aresinf.com

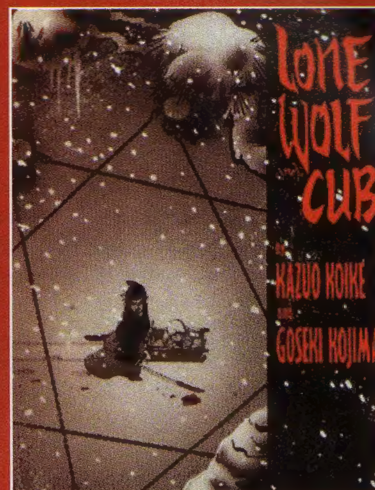


EN PORTADA

¿Hay alguién que aún no conozca Macross? ¿Y si os digo Robotech? Los que se hayan incorporado hace poco al mundo del manganime igual no les suena demasiado, pero lo cierto es que Macross es, junto a Gundam, una de las series más famosas de robots que hemos podido ver (con permiso de Go "nosedibujar" Nagai y su Mazinger Z). Con el dossier que hemos preparado no habrá nada que no sepas sobre esta famosa serie.

ARES INFORMÁTICA
ANIMEDIA
PASAJE MERCURI,
S/N - NAVE 12
08940
CORNELLÁ DE
LLOBREGAT
BARCELONA (ESPAÑA)
TEL: 902 19 72 64
FAX: 902 19 72 63

NOVEDADES PLANETA DEAGOSTINI



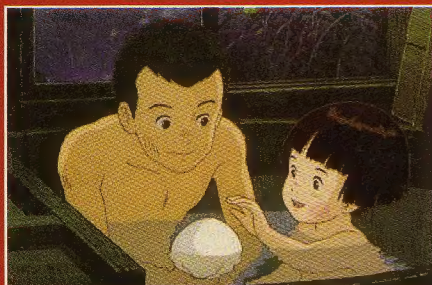
Coincidiendo con el Salón del Cómic de Barcelona que se ha celebrado en el mes de marzo, Planeta presentó las que serán sus próximas novedades para los próximos meses:
Aunque las ventas no han sido monumentales, *Fénix* continuará con dos tomos más (un arco argumental entero), en el mismo formato pero con más páginas. En la medida de lo posible, se intentará acabar la colección.
Se están negociando los derechos de *Gunmm Last Order*.
Está casi hecho, pero aún no está firmado. Si todo va bien, saldrá a finales de año, coincidiendo, se supone, con el fin de *Gunmm*.
Detective Conan continuará, en el mismo formato, hasta el número 32 (el tomo 29 japonés). Dentro de la colección Pachinco se publicará el clásico *Lone Wolf and Cub* de Kazuo Koike y Goseki Kojima, bajo el título de *El lobo solitario y su cachorro*.
Hay que dejar claro que publicar ese manga en la colección Pachinco no significa hacerlo en el mismo formato que el resto de sus obras hermanas (*Monster*, *Redención*, etc..), pues ellos mismos han confirmado que se publicará en volúmenes idénticos a los japoneses.
Se publicará *Konote wo hanasanai*, otro shojo manga de Miho Obana anterior al ya publicado *Kodomo no Omocha* (*El juguete de los niños* aquí en España). Kou y Yukako eran amigos en la escuela primaria, pero ella y su madre tuvieron que mudarse debido a las deudas. Cuando se reencuentran años después, Kou se queda sorprendido de lo mucho que ha cambiado, y no para bien.

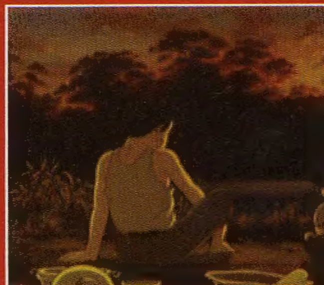
MANDRAKE EN ESPAÑOL

Una noticia que sin duda encantará los amantes del Merchandising y las compras al extranjero. La conocida tienda online Mandrake se ha actualizado con una versión en castellano. Ahora podréis consultar todos los productos en vuestro idioma así como su precio en Euros.

Enlace:
http://www.mandarake.co.jp/spain/index.html







AL HABLA CON JONU

Tras hablar con J.L. Puertas, director de Jonu os ofrecemos esta información:

-Para verano comenzarán a sacar digi packs con series ya finalizadas, las primeras serán *Kare Kano* (con audio en catalán y calidad de imagen mejorada mediante software) y *Dual!*, después de forma escalonada sacarán la primera temporada de *Yu Yu Hakusho* (con audio catalán), *Fushigi Yûgi, Love Hina*, etc. La mayoría de ellas tendrán audio en catalán y tendrán corregidos los defectos que tuvieron en su momento (pixelación en la imagen, audio defectuoso...)
-También confesaron tener la película de *KOR* y están negociando la serie
-Intentarán estrenar en cines *Patlabor 3* y *La Tumba de las Luciérnagas* aunque sea en VO, lo que es seguro es que disfrutaremos de ambas películas para el Salón del Manga tanto en VHS como en DVD.
Otros títulos que lanzarán a lo largo del año serán : las Ova's de *I´ss*, la serie de *Patlabor*, *Tokio Vice* y están muy interesados en los derechos
de *Yugi-Oh*. La verdad es que no podemos quejarnos.

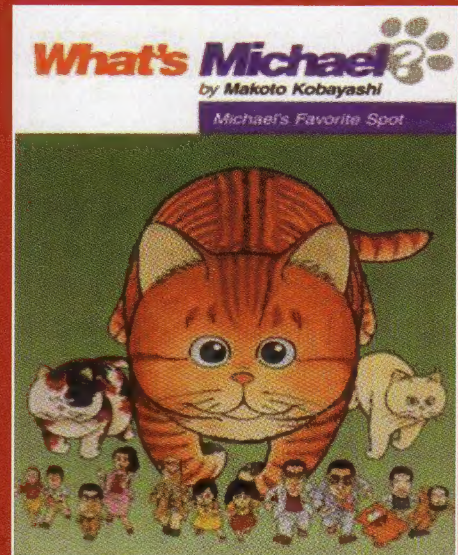
SELECTA HABLA

Hace unos días nos pusimos en contacto con Manuel Guerrero, manager de producción de Selecta Visión y obtuvimos las siguientes exclusivas:
-Cuando finalicen *Orphen*, sacarán sobre septiembre o *Brain Powerd* u *Outlaw Star*, todavía no lo tienen decidido pero uno de estos 2 animes caerá.
-*Inu-Yasha* la han vendido a un canal de televisión, aún no sabemos cuál.
-La película y Ova's de *Kenshin* (Seihôsen), saldrán para finales de año junto a *Ninja Scroll*
-*Hunter X Hunter* y *Saiyuki* las tienen en cartera, de momento las venderán a algún canal de televisión para luego comercializarlas en DVD
-No tienen los derechos de *Love Hina Again*, como muchos decían, e incluso Jonu había confirmado. No están interesados en esta serie de Ova's por lo que no entendemos que Jonu haya mentido de esta manera.
-Están interesados en los derechos de los episodios 21 a 24 de *Evangelion* con nuevas escenas, de momento, parece ser que las negociaciones son duras, pero ya os seguiremos informando.



OTAKULAND RETRASA WHAT'S MICHAEL

A pesar de que ya habiamos anunciado la salida de este manga, fuentes cercanas a Otakuland nos han confirmado que retrasan el lanzamiento de este manga hasta que se estabilicen sus actuales ediciones. También hay que decir que paralizan las series en conflicto con Mangaline, ya que quieren tener todo solucionado respecto al tema de los juicios. Esperemos que la espera sea breve... aunque conociendo cómo funciona la justicia en España seguro que el asunto de Otakuland y Mangaline va a ir para largo.



SELECTA VISIÓN, PRESENTA EN VERSIÓN DVD: EVANGELION DEATH AND REBIRTH

Ya está a la venta la primera de las esperadas películas de Evangelion: Death & Rebirth... un largometraje animado de cerca de dos horas.
Las características técnicas parece que van a estar a la altura de las circunstancias, y contaremos con pistas de audio en castellano, e inglés Dolby Digital 5.1, y japonés Dolby Surround. Entre los extras encontramos un Álbum fotográfico, anuncios televisivos, entrevistas, información biográfica, material promocional, menús interactivos, notas de producción, y el tráiler cinematográfico. Todo ello al precio de 21 E.





FINAL FANTASY X2. A LA VENTA

En Japón, claro, el juego ha sido un auténtico éxito de ventas. Algunos afirman incluso que podría superar al mismísimo Final Fantasy X, pero eso sólo el tiempo lo dirá. De momento, aquí en España nos debemos conformar con la fecha de salida del juego en USA, prevista para noviembre de este mismo año, con lo que tal vez para Navidades lo tengamos en nuestro país. Una larga espera sin duda, pero que al menos no será tan cuesta arriba, pues los altos mandos de Square Europa han anunciado que a partir de *Kingdom Hearts* todos los juegos vendrán doblados al castellano.



PLAYSTATION PORTÁTIL

Ésta ha sido la gran sorpresa del E3, la Feria de Videojuegos que se celebra anualmente en los EEUU. A lo largo del 2004, Sony lanzará una Playstation portátil. Utilizará un nuevo sistema de almacenamiento, a medio camino entre el CD y el DVD, y conociendo su trayectoria, no faltarán compañías que programen juegos para ellos. Sin duda, una dura competencia para la GameBoy Advance. Seguiremos informando.



PELÍCULA DE GUNMM: ALITA

Hace unos días, James Cameron, en una entrevista para Fuji TV, confirmó que ya se ha comenzado a trabajar en una película de imagen real basada en Alita (Gunnm) de Yukito Kishiro.
Un detalle curioso es que la FOX ya tiene el dominio www.battleangelalita.com Por ahora no se han dado más datos, ni fecha, ni actores, ni presupuesto, aunque por lo menos tenemos la confirmación oficial, pues ya eran varios años de rumores y comentarios. Ahora sólo falta ver si la película estará a la altura de su versión en papel..



AZUMANGA DAIOH SE VUELVE PORTÁIL

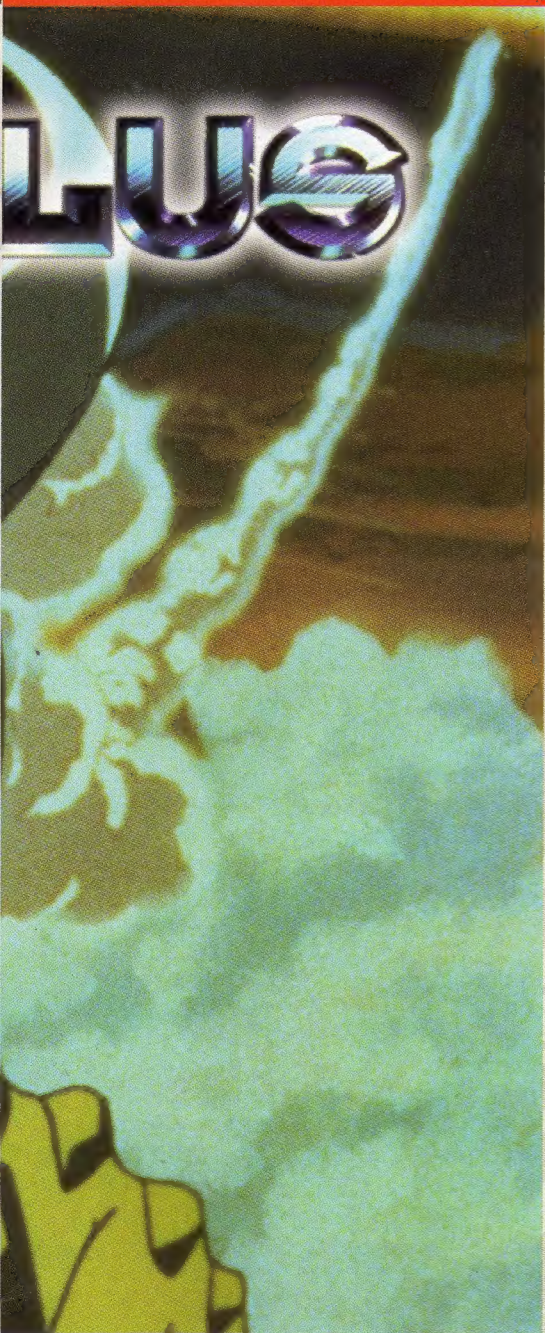
Y seguimos con más videojuegos, esta vez se trata de la alocada serie *Azumanga*, que se estrena en Gameboy Advance el 25 de abril en Japón, evidentemente, pero que podremos disfrutar de una demostración gratuita todos los poseedores de un PC y una conexión a Internet, y no necesariamente rápida, pues la demo sólo ocupa 700 Kb. Pero tranquilo, porque si no posees conexión a Internet, en el interior del CD encontrarás la demo.
La demo sólo nos permite jugar un combate de cartas entre las protagonistas, Chiyo y Tomo. Por lo menos algo es algo.

BATTLE ROYAL EN CÓMIC

Efectivamente, la genial demencia llamada *Battle Royale*, y el conocido autor de cómic norteamericano Keith Giffen, son los dos nombres implicados en esta maravilla.
Y es que será este último, cuyo nombre se relaciona con el encargado de adaptar Battle Royale al cómic Americano. Será para la editorial americana Tokyopop, pero lo que aún no se sabe, es si se tratará de una adaptación del manga original o por el contrario de la maravillosa película del recientemente fallecido Kinji Fukasaku.



Hace ya más de una década que a nuestras pantallas llegó una serie que (nunca más repuesta) a muchos, nos conquistaría de por vida: Robotech. No es que me haya confundido de serie. Cuando Superdimensional Fortress Macross (Chou jikuu yousai Macross, algo como: Super fortaleza del cielo y el tiempo Macross, en el original) salió de las fronteras niponas, para instalarse en los hogares americanos, la serie tuvo que ser adaptada, alargada, y renombrada, para agradar al público yankee y a los sindicatos audiovisuales.



Primero le tocó el turno a **Akira**, luego a **Ghost in the Shell** y a **Patlabor,** y este mes volvemos con otra edición de un clásico por parte de Selecta: **Macross Plus**.
Quizás **Macross Plus** no sea un "gran" clásico, pero sí lo es toda la saga espacial de **Macross** (también llamada **Robotech**, pero eso es otra historia) y ésta es una buena ocasión para dárosla a conocer. Ahí vamos:

CUANDO TELE5 ERA JOVEN...

Allá por 1983, cuando aún no nos habíamos repuesto del **Retorno del Jedi**, se comenzó a emitir en Japón, una de las sagas espaciales (me niego a llamarla serie de *Mechas*) con la que sólo podría rivalizar: las anteriores **Battleship Yamato** o **Captain Harlock**, y su contemporánea **Gundam**. El éxito dentro de Japón, quizás por los rivales con los que competía, no fue algo fuera de lo normal, sin embargo, cuando *Carl Macek*, de la productora Harmony Gold la adaptó para convertirla en **Robotech**, su éxito fue fulminante. Y no es que la adaptación fuera muy buena (que es discutible, como todo) sino que en USA nunca se había visto algo así y con tanta calidad y contenido. En 1984, *Macek* recorrió el catálogo de la productora de **Macross** (Tatsunoko) buscando algo nuevo, y lo encontró. **Macross** era ideal y podía adaptarse sin mucha dificultad al gusto *yankee* (como los nombres). Sin embargo, para una serie de emisión diaria en USA, el mínimo exigido era de 65 capítulos. **Macross** sólo poseía 36, así que se cogieron 2 series más del catálogo: **Super Dimensional Southern Cross** y **Genesis Climber Mospeada**. Ambas con un estilo parecido, pero más flojillas que la principal. Estas dos últimas, al ser series de relleno, tuvieron que ser muy adaptadas al guión de **Macross**, perdiendo en ello su propia originalidad. **Macross**, por otra parte y por lo que he podido comprobar con volúmenes japoneses, no varió en exceso su guión original, así que aunque la adaptación de *Macek* pueda parecer un sacrilegio, al menos debemos agradecerle que hiciera que la serie llegase al resto del mundo casi en su formato original.
Curiosamente, a pesar de sus pobres inicios, y como demuestran las sagas de las que más tarde hablaré, **Macross** ha ido cogiendo impulso, fama y reconocimiento



(quizás por contar con *Mikimoto* entre su equipo creativo) en Japón con el paso del tiempo. Y ya es difícil desplazarla de su posición de clásico entre los clásicos.

RICK Y LISA, HIKARU Y MISA

En 1999, una enorme nave espacial choca contra la Tierra en una isla del Pacífico. La isla se llama *Macross*... Dentro de la nave, nadie, sólo tecnología. De hecho, a pesar del fuerte impacto, hay tanta tecnología que la Tierra empieza a preocuparse y a preguntarse: ¿Quién o qué, ha mandado este monstruo de metal?

Durante 10 largos años, los *Zentraadii* (*Zentraedi*) han estado buscando la nave que Zor, el constructor, envió al espacio para ocultar y proteger así su secreto tesoro, la última matriz de *Proto-cultura*. Los ambiciosos *Zentraadii* necesitan esta fuente de *Bio-energía* para derrotar a otra raza alienígena, los *Invid*, de los cuales provenía la *Proto-cultura*; y por ella casi fueron exterminados...
Durante esos mismo 10 años de búsqueda, la Tierra, en parte por el descubrimiento de la misteriosa nave y significado que una estación

LOS RESPONSABLES





Como ya he mencionado, es *Carl Macek* el principal responsable de que se conozca a **Macross** fuera de Japón, pero... ¿quiénes son sus creadores? Sorprendeos un poco... **Macross** comenzó a andar allá por el lejano año de 1983 de la mano del director de **Astro boy** y **Legends of Galactic Heroes**, *Ishiguro Noboru*. De la historia original y el diseño de mechas se encargó *Kawamori Shôji*, cuya carrera (entre otras **Gundam**, **Ghost in the shell**, **Patlabor**, las diferentes sagas y videojuegos de **Macross**) es sólo comparable a la de su amigo y colaborador, el maestro *Mikimoto Haruhiko*. El Cofundador (con *Kawamori*) del club de fans de **Gundam**, en **Macross** se encargó del diseño de personajes. No creo que haga falta describir la carrera de este genio del pincel que ha volcado en las dos mayores sagas espaciales de la historia del anime gran parte de su vida. Además, no podemos olvidar a *Iijima Mari*, la voz de Lynn-Minmay y compositora de principales temas musicales. Aún hoy sigue componiendo la música de las nuevas partes y dando conciertos (como si su personaje la invadiera) para deleite de los otaku.



de combate tan terrible sugiere (en el espacio hay fuerzas terribles y nosotros no estamos preparados), se ha visto inmersa en una terrible guerra civil que culmina con el planeta medio devastado, la nave *SDF-1 Macross* reparada y la *U.N. Spacy* creada. Finalizada la guerra, toda la Tierra unida, está lista para hacer frente al invasor. Durante el vuelo inaugural de la *SDF-1 Macross*, otra nave aparece en el sistema: Los *Zentraadii*. La lucha es inevitable, el Capitán Gloval (una especie de "*Capitán Nemo*", misterioso y valiente) decide atacar al invasor, pero sorprendentemente es la propia nave Macross la que toma la iniciativa del combate. Mientras, en la calle, un joven piloto civil, Hikaru Ichijo (Rick Hunter para el pueblo americano ¿Cómo un piloto de caza iba a tener nombre japonés en los USA...?), es confundido con un piloto militar y montado en un caza *Varitech*, lo último en tecnología. Sin embargo, el inexperto Hikaru, pronto se ve en dificultades y será el veterano Roy Fokker (igual en el original) quien le salve la vida...

Y así, sin más y dejándonos en lo mejor, comenzaba la historia de Macross y terminaban los 26 minutos del primero de sus episodios: *Booby Trap*...

Luego vendrían Lynn-Minmay y su maravillosa voz, las grandes batallas espaciales, los *Battle-Pod*, los destructores espaciales en sus inmensas flotas, los *varitechs* en sus diferentes modos, los amigos que desaparecen y los que vienen, el amor, Misa (Lisa en USA) Hayase, la guerra... y todo en 36 magníficos episodios que mantendrían durante toda la serie la tensión y emoción, la rabia, el anhelo y la esperanza, y sobre todo la fantasía, porque entre otras cosas, **Macross** nos hizo soñar... Soñar que todo era posible. Soñar que éramos pilotos y luchábamos en el espacio. Soñar con otras estrellas y con otros seres tan distintos y tan iguales a nosotros... (se nota que soy fan, ¿eh? ^_^)

Quizás esa relación creativa entre **Gundam** y **Macross** es lo que ha hecho que muchos otakus amen las dos series y a la vez haya





piques entre los fans de una y otra.

LAS PELÍCULAS Y ESPECIALES

Macross no acaba en el episodio 36. Un filón como éste no podía dejar de explotarse, por eso mucho más tarde surgieron, tanto en Japón como en USA (con coproducciones), películas de la serie.
La primera de ellas sería **Condéname Robotech**, una especie de capítulo recopilatorio de 75 minutos de duración, narrados por el Capitán Global. En realidad, esta cinta podría considerarse el primer OVA de **Macross,** ya que nació para el vídeo.
Luego, en 1984, vendría la única película oficial de **Macross** en Japón: *Ai Oboete Imasuka* (**¿Recuerdas el Amor?**), que según el país y la edición tendría los más variopintos nombres: *Clash of the Binoids,* **La ciudad Robot**... Luego me detendré un poco más en ésta.
También de *Carl Macek* surgiría la idea de **Robotech II: The Sentinels**. Un intento



MACROSS OST

Con lo prolífica que es **Macross**, como podréis imaginar, cuentan con un montón de canciones (normal, ya que era la principal arma de la humanidad). Tan sólo la serie cuenta con una docena de CDs, muchos de ellos CD-Dramas, algunos inéditos, como si perteneciesen a otra parte de la saga (como *Inside Story*, basado en una historia que no tiene representación en la pantalla) . Uno de los más fáciles de encontrar en España y que cuenta con canciones de la serie y la película es **Macross Song Collection** (editado por SM). Quizás uno de los soniquetes de **Macross** que más recordéis, pues se hallaba presente en todas sus partes y videojuegos, sea una de las canciones que aparecen en este álbum, *Little White Dragon*, (*Shaobairon*, en japonés).



MACROSS: DEL PINCEL AL PÍXEL



Como todas las grandes obras del manga y el anime, **Macross** también ha tenido su representación en el mundo de los videojuegos. Desde le veteranísima NES de Nintendo hasta la estupenda Game Boy Advance de la misma compañía, pasando por la finada Dreamcast o las últimas PS2 (y PSOne) y Xbox, y sin olvidarnos de los PCs, las Valkyrias han surcado todo un universo de juegos y producido mucho más alrededor de los mismos, como artbooks (que no envidiarían al de ningún anime) bandas sonoras, en algunos casos, muy elaboradas; o como en el caso del último juego de la saga **Robotech: Battlecry**, un montón de figuras que ya están inundando las tiendas.

Como decía, el primero de los juegos de **Macross** fue un simple juego de oleadas de enemigos, para la NES. En aquel sólo tenías que superar las diferentes y cada vez más fuertes, oleadas hasta que penetrabas en el interior de un crucero Zentraedi y lo destruías. Para su juego de GBA, de Nintendo siguió un esquema muy similar, aunque con mayores capacidades y mejores escenarios e igual capacidad de transformar la Valkyria que en su antepasado. Para aquellos que no tengan un dinosaurio de Nintendo de esos, por la red circulan diferentes jueguecitos (cada vez mas elaborados) que emulan el de la NES. Por cierto, era en este antiguo juego donde con tanta insistencia sonaba el *Little White Dragon* que se convertiría en un sinónimo sonoro de **Macross**.

Años más tarde, y después de los poco conocidos **Macross 2036** y **Eternal Love Song** (que tenían a Komilla, hija de Max y Milia, como protagonista) y del **Macross: Do yo remember love?** para Saga Saturn, saldría para la estrella de Sony el **VFx-1 y 2** (**Digital Mission**) con gráficos en 3D y toda suerte de efectos especiales que harían la delicia de los fans (entre otras cosas por sus animaciones inéditas del propio *Kawamori*). Como el anterior de NES y los posteriores, no dejaba de ser una variación de lo mismo, pero mucho mejor hecha y con más jugabilidad y reproduciendo con más o menos acierto partes de la historia de alguna de las series de **Macross** (como ocurriría con **Macross: M3** para Dreamcast de Sega). Sin embargo, con cada nueva versión se mejoraban los gráficos y el tipo de misiones y armas. Por no mencionar los increíbles escenarios. Hasta que el año pasado se produjo el bombazo y se editó a nivel multiplataforma (aunque en algunas es difícil o directamente imposible encontrarlo) el afamado **Robotech: Battlecry** (*grito de Batalla*). Con los gráficos, vídeos y acciones más impresionantes que se hayan dejado ver en un juego de ese tipo y en una consola, ya que los programadores han usado a fondo las excelentes capacidades del *CelShading*.
Battlecry, que recoge la historia de la saga, adolece de algunos fallos, especialmente en los combates en las ciudades, donde no podremos sobrevolar los edificios (en plan laberinto) y la movilidad se reducirá mucho en los callejones sin salida. Sin embargo, son pequeños fallos para un gran juego.

de producir una segunda parte de la serie (con 65 episodios) que prometía mucho (pues era la continuación de **Macross**, especialmente). Sin embargo, los patrocinadores se retiraron y lo único que se sacó en claro fue una película con los trozos de lo que ya se había producido.
La "última" de las películas de **Macross**, sería **Macross, la Película**. Un refrito espeluznante de imágenes y animes que llevan a pensar que a *Carl Macek* se le subió el éxito a la cabeza y pensaba que podía colar cualquier cosa. El manga de ésta, es poco más o menos que insufrible y tiene poco que ver con *Macross*.
Por último, me gustaría mencionar a **Macross FlashBack 2012**. Una mini-película, hecha con retazos de la serie y la película, que no es más que un magnífico vídeo musical de unos 30 minutos con las canciones Lynn Minmay. No está nada mal y es una joyita de animación. Además no tiene el inconveniente de traducciones y subtítulos porque es entera musical y en japonés.

Volvamos un momento con, La Película (con Mayúsculas), **Ai Oboete Imasuka**. Tomada como referencia para los diseños de los proyectos posteriores de **Macross**, cuenta con una calidad inigualable para la época. Es todo un largometraje de 110 minutos de animación y aunque nunca hayas visto la serie, puedes ver la película sin problemas. El argumento, básicamente parece un resumen de los 36 episodios de la serie, aunque con algunas variaciones (casi como si fueran un *¿Y si...?*) y algunas alianzas extrañas. Merece la pena.

MACROSS II: LOVERS AGAIN

Dicen que segundas partes nunca fueron buenas... Bueno, quizás esto no sea del todo exacto en



esta ocasión, pero cierto es que esta serie de OAVs (6) pasaron sin pena ni gloria por nuestro país. Tachada de *Oveja Negra*, no es que **Lovers Again** sea mala (*Mikimoto* también participó), sino que no alcanzó las expectativas de ser la segunda parte de un clásico. Con un diseño de personajes y una animación más que correcta para su lanzamiento (en 1992) en vídeo (y, posteriormente, en manga por *Okazaki Tsuguo* y *Tomita Sukehiro*) la historia se sitúa 80 años después de **Macross**. Los *Marduk* (los malos de turno) tienen bajo su poder 3 emuladores *Zentraadii* (cantantes que con su voz controlan a los guerreros). Hibiki, un periodista, tras un accidentado paseo espacial, acaba con Ishtar, una de los emuladores. Como podéis imaginar por el título, se enamoran, y juntos intentan salvar el planeta.
Algunos intentan situar esta parte de la saga en un universo paralelo, para no tener que afrontar la realidad. Pero lo cierto es que **Lovers Again** forma parte de **Macross** y se nota. Y posiblemente si no hubiese sido la segunda parte de lo que es... hubiese sido acogida mejor y con más éxito. El principal problema de **Macross II** es que, no mucho después, **Macross Plus** vería la luz y borraría de los recuerdos todo lo anterior.

En España, Viz Comics editó una serie de 5 números en 1994, cuando el manga empezaba a dar sus primeros pasos por la Península. Se mantiene en la calidad de los OAVs. Siempre es interesante tenerlo aunque no es nada fuera del otro mundo.

MACROSS PLUS

Una de las mejores partes de **Macross** sin duda alguna, y no sólo por la historia, sino por la calidad que derrocha en cada fotograma. Como en **Macross 7**, de la que hablaré más adelante, *Kawamori Shôji*, empeñado en retomar la famosa saga, llevaba la dirección. Como veréis cuando lleguéis a **Macross 7**, ambas series (aunque **Macross Plus** sean OAVs) son de 1994 y es que la historia original de **Plus**, un triángulo amoroso en un universo de ópera espacial (original el argumento... ^_^U) no estaba destinada en inicio al universo *Macross*. Sin embargo, era dentro de ese universo donde mejor encajaba y, sobre todo, donde los patrocinadores estaban dispuestos a poner su dinero, puesto que apostar por **Macross** es apostar por un caballo ganador.

En el 2040, dos años después del inicio de **Macross 7**, en el planeta Eden, Isamu y Guld se dedican a probar nuevos modelos de Valkyrias. Ambos tienen una cuenta pendiente a causa de una mujer, Myung, la representante de Sharon Apple, la primer Idol Virtual.
Cuando Myung vuelve a Eden, la cosa se pone tensa entre los dos pilotos (ex amigos). Las batallas entre Valkyrias, mientras la increíble música de *Kanno Yoko* suena de fondo, son estremecedoras.

MACROSS PLUS: THE MOVIE

A pesar que **Plus** era sólo una serie de OAVs (4 en total), un año después de su salida al mercado se editó **Macross Pluss: The movie**. Una especie de resumen de la historia principal de los vídeos, pero con escenas inéditas y mejor montaje. Lo que unido a la calidad general de **Plus**, daban una película muy buena como resultado final.

MACROSS PLUS OST

Con 4 CDs en el mercado, **Macross Plus** no es la parte que más música tiene, sin embargo, y gracias a *Kanno Yoko*, es la más impactante. Compuesta con mucha música ambiental y pocos temas vocales (los justos) es una auténtica banda sonora. En



España, es factible encontrar en algunas tiendas especializadas los compactos con los principales temas: **Macross Plus Original Sound Track I** y **II**.

MACROSS PLUS Y SELECTA

El DVD que Selecta Vision ha puesto a la venta no está nada mal. Aunque como de (mala) costumbre, tiene algunos fallos. Los OAVs, nuevamente remasterizados digitalmente (en formato 4/3), se pueden oír en los ya típicos español e inglés 5.1 y 2.0, pero sorprendentemente no hay ninguna opción de audio en japonés, lo que es bastante decepcionante teniendo en cuenta que es un anime y no una maldita película Disney (es decir, si hay que elegir, el inglés me sobra). Por lo demás, se incluyen las ya acostumbradas opciones de acceso directo a escenas, fichas de personajes, subtítulos, ficha técnica y artística... Como extras destacables tan sólo tenemos la galería de imágenes y el tráiler... americano (seguro que en la red encuentro el tráiler japonés ¬_¬U).

Lo único que lamento de la buena (a pesar de lo de antes) edición de Selecta es que sea **Macross Plus** la elegida... No me malinterpretéis, lógicamente es más fácil y rentable editar 4 OAVs (que además son muy buenos) que una serie completa, pero a algunos nos gustaría ver editada la **Macross** *original* por estos lares. A ver si después de **Macross Plus**, se animan ^_^ .





MACROSS 7

En 1994 no sólo **Macross Plus** vio la luz. También se creó una nueva serie de televisión de 49 episodios, con un estilo distinto y nuevos aires para enganchar a nuevos fans. Sin embargo, para no alejarse del universo *Macross* y respetar a los aficionados más antiguos, una de las protagonistas es Mylene, la hija menor de Max y Miriya (dos de las estrellas de la saga original). Como toda la saga, no está falta de acción, espectacularidad y mucha música.

Mylene, la pequeña de 6 hermanos, está harta de mimos y Valkyrias. Así que decide meterse en un grupo de rock, desafiando a su madre y a su novio "impuesto" (a la sazón, el piloto por excelencia). En el grupo, Fire Bomber, conoce a Basara. Un joven piloto de Valkyrias (sorprendentemente bueno) y a la vez rockero. Y ya tenemos un trío amoroso a lo *Macross*. Además, como no podía ser de otra forma, no todo es amor. Hay nuevos enemigos a los que vencer, que como de costumbre, siguen detrás de la protocultura y el exterminio de la raza humana. No os dejéis engañar, aunque el argumento recuerde a la serie original, **Macross 7** es totalmente nueva y tiene su propia identidad, y como tal, se siguió desarrollando hasta igualar a la original.

En 1995 apareció la primera película de **Macross 7: The Galaxy is Calling Me**. Un especial de 30 minutos a lo **Macross Flashback**, con mucha música y poco diálogo.
En ese mismo año, aparecieron los primeros OAVs: **Macross 7 Encore**. Un par de especiales de 30 minutos que complementan la serie.

Ya en 1997 apareció lo que hasta ahora era la última entrega de **Macross: Macros 7: Dynamite**. Otra serie de OAVs (4 esta vez) que tienen a Basara como protagonista.

MACROSS 7 TRASH

Desde 1994 se viene publicando el manga de **Macross 7**, por *Mikimoto*. Es paralela a **Macross 7** pero no se basa en su guión. La historia es buena, aunque de nuevo (como **Macross Plus**) intenta ser realista y tener cuerpo (dentro de lo posible en el universo Macross).

Shiba, quien se supone hijo ilegitimo del prolífico Max Sterling es un corredor de T-Crush, un



deporte muy en la línea del *MotorBall / RollerBall* de **Gunnm**. Por casualidad, salva la vida de la teniente Mahara que estaba sufriendo un atentado. Mahara, una vez repuesta, comprueba que el T-Crush es una forma nueva de entrenar y conocer nuevos pilotos de Valkyria. A su vez, tenemos a Enika, una chica en la línea de Minmay, la cual está enamorada de Shiba (pero sin éxito). Así que con Shiba, Mahara y Enika ya tenemos el triángulo amoroso típico de **Macross**. El T-Crush (o Air Bread) y, más tarde, los cazas ponen la acción a la trama.

El mayor inconveniente de **Trash**, es lo que tarda *Mikimoto* en editar un nuevo tomo; y especialmente lo que tarda Norma en publicarlo en España, donde se ha llegado



ha demorar 2 años entre dos tomos (lo que sufrimos algunos para completar las colecciones ^_^U). Con motivo de este pasado Salón del Cómic de BCN, ha salido el tomo 7 a la venta (Casi un año después del anterior).

MACROSS 7 OST

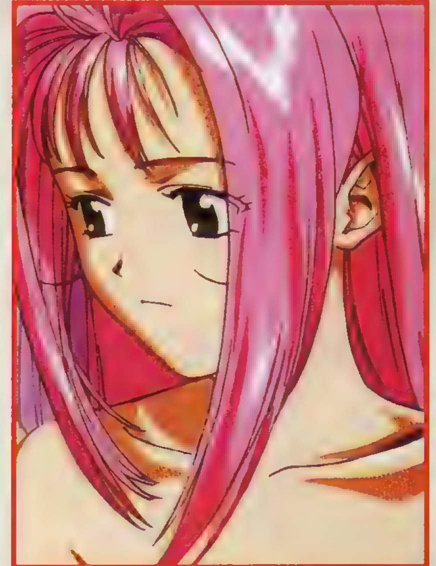
Entre la película, los OAVs y la serie, **Macross 7** cuenta con la friolera de casi la veintena de discos entre álbumes, CD-dramas y singles. Quizás uno de los más fáciles de encontrar en España, por haberlo editado SM, sea **Let's Fire: Fire Bomber**, un recopilatorio que incluye un poco de todo y un par de bonus tracks. También por SM y asequible de encontrar en España es el **Music Selection From Galaxy Network Chart**, con canciones de varios grupos además de Fire Bomber.

MACROSS ZERO: EL RETORNO DE KAWAMORI

Como anunciábamos hace escasos meses, **Macross**, ha estrenado su nueva entrega: **Macross Zero**. Esta nueva entrega de 5 OAVs se puso a la venta en DVD el 21 de diciembre del 2002 (en Japón) coincidiendo con el 20 aniversario de la saga. Por cierto, entre otras cosas en los DVDs se incluyen especiales de cómo se ha realizado la serie, con imágenes de toda la saga.

En esta, precuela (sí, habéis oído bien) se nos presenta un nuevo modelo de Varitech, el VF-0 (la primera Valkyria) así como a un joven Roy Fokker, aficionado al alcohol y las mujeres...

Tras 8 años, la guerra mundial que asola la Tierra, se ha llevado por delante a miles de expertos pilotos (paralelismo con la historia real de Japón, como gran parte de la saga). Ahora tan sólo quedan algunos jóvenes e inexpertos



muchachos para pilotar los cazas. Uno de estos jóvenes, Shin Kudou, de patrulla en su F-14 Tomcat, con el que ya ha hecho 5 derribos, descubre algo misterioso en una isla. Una vez ha aterrizado (bueno, de hecho su avión ha caído hecho pedazos allí en medio del combate) observa que en la isla hay muchísima energía, lo que ignora es que posiblemente el planeta entero esté luchando por esa energía. Lo que también ignora es que esa energía no procede de la Tierra...

A bordo de los portaaviones de la *U.N. Spacy*, lo que descubren, mientras Kudou se recupera en la isla gracias a la bella Sara, es que en el fondo del océano un gigantesco Mecha reposa entre las rocas. Lo descubren gracias a los hallazgos posteriores a la llegada de la *Macross* a la Tierra. Estos descubrimientos hacen posible que la primera Valkyria, la *Zero*



(un caza y japonés... ¿podría tener otro nombre? ^_^) y su piloto, Roy Fokker, se encuentren a bordo de ese mismo portaaviones.

MACROSS ZERO OST

Siendo de *Kanno Yoko* (y *Kuniaki Hajima*), como podéis imaginar, la banda sonora no tiene desperdicio alguno. Mezcla ritmos nipones, tribales, voces y toda suerte de sonidos que te hacen pasar del misticismo de **Sen to Chihiro** a la tecnología de **Star Wars,** y todo sin dejar de lado los tambores y la electrónica.

Si a la música le sumamos la increíble calidad que se ha desplegado en cada fotograma obtendremos unos OAVs que no tienen nada que envidiar a **Macross Plus** (esperemos que Selecta también apueste por ellos...).

DAÑOS COLATERALES

Pero **Macross** ha generado más juegos a su alrededor que los típicos juegos de "play". Alguno de vosotros seguro que en alguna ocasión ha jugado al juego de PC de **Mechwarrior** (o a su juego de rol), quizás haya jugado al juego de cartas de **Battletech** o, directamente, al magnífico juego de tablero de **Battletech**, cuyos orígenes (antes de que el marketing y los derechos lo destrozasen un poco) se encontraban en el idilio del pueblo americano con **Robotech**. Siendo casi todas su figuras originales y principales los *Mechs* que se veían en la serie (incluso los hay que pueden transformarse a modo de Valkyria).

Además, **Robotech / Macross / Battletech** cuenta con numerosos juegos añadidos... Desde los dos juegos de rol exclusivos de **Robotech** (incluido uno para **Sentinels** que es rarísimo encontrar) hasta *libros-juego* de **Battletech** para poder jugar en cualquier parte con solo un dado.

Saliendo un poco del tema, sobre **Macross**, podéis encontrar en inglés y de importación (por desgracia...) un montón de novelas y mangas. Estos últimos no demasiado buenos, en color y en formato comic-book de poquísimas páginas, pero eso sí, en castellano.





Y también y desde Argentina, donde parece que **Robotech** ha arraigado muy fuerte, algunas revistas y fansubs.
Y por supuesto (y sobre todo desde que el **Battlecry** nos ha llegado) podéis encontrar un montón de maquetas con las Valkyrias en todas posiciones (incluso transformables) y modelos, figuritas, artbooks y manuales, llaveros, cromos... que aún hoy se pueden encontrar en los salones. Aunque tened cuidado, porque hay mucho tendero aprovechado (y no digo ya en un Salón del Cómic) por ahí que intentará clavaros una pasta por una figura de juguete sólo porque ahora está de moda...

Por cierto, también hay merchandising de **Mospeada** y **Southern Cross** (bastante rarito), ya que tenían también sus fans y porque en Japón eran series totalmente independientes.

Bueno, pues ya termino con este extenso repaso que creo que, aunque siempre se puedan añadir más detalles, os ayudará a conocer una de las mejores series de las historias del anime.
Ahora os dejo con la galería de personajes, que como podréis imaginar no es muy larga debido a que no hay páginas en la revista para hablar de los muchísimos integrantes de **Macross**, pero he procurado meter a los más importantes ^_^.

Si tenéis oportunidad, ved esta maravillosa saga. No os arrepentiréis.

SHAMO
GALLO DE PELEA

Los casos de violencia desmesurada protagonizados por adolescentes han conmovido a la sociedad de todo el mundo en los últimos años. Este nuevo tipo de violencia, antes inusitado, y caracterizado por su especial dureza ha puesto la voz de alerta tanto en educadores como en expertos psicólogos.
Casos como el de las matanzas en colegios estadounidenses perpetradas por jóvenes aparentemente normales armados con armas de fuego, o ejemplos más cercanos a la sociedad española, véase el caso del llamado "Asesino de la Katana" o las chicas gaditanas que asestaron sendas puñaladas hasta acabar con la vida de su propia amiga; son motivo de revolución mediática y por tanto del consiguiente revuelo social.



Japón, como no podía ser menos, no se queda atrás en este tipo de fenómenos. En mayo de 1997, en la ciudad de Kobe, un caso que aún se recuerda con miedo e indignación sacudió en este, en apariencia, tranquilo país. El llamado "Incidente Sakakibara" inundó las pantallas de todo el país y mantuvo en vilo a toda una sociedad durante un mes. Un chico de 14 años, nacido y criado en el seno de una familia acomodada, con un expediente académico envidiable, se reveló como un asesino cruel y despiadado como pocos. Tras asesinar y cortar la cabeza de su víctima, un estudiante como él, colocó dicha cabeza a las puertas de un colegio junto a una nota que rezaba: "Bien, aquí comienza el juego. Estúpidos policías, paradme si es que podéis. Disfruto matando y quiero seguir viendo morir gente." Finalmente, fue detenido y acusado no sólo de ese crimen, sino de ataques a otras dos chicas en fechas anteriores habiéndole causado la muerte a una de ellas.

SHAMO, PREOCUPACIÓN SOCIAL HECHA MANGA

Shamo comenzó su serialización un año después de dichos sucesos, cuando aún coleaba el caso (acompañado por otro de características similares en el que un estudiante asesinó a puñaladas a una profesora). Las referencias no sólo a estos casos, sino a todo el debate que sobre la educación y el comportamiento de los jóvenes venía manteniendo la sociedad nipona, y por extensión otros muchos países, son un punto clave en esta obra que se aleja de tópicos.
Basta mirar las primeras páginas de esta obra para saber que no estamos frente a algo convencional. Unas páginas sin diálogo nos muestran que este manga es diferente a todo lo que antes se ha visto.
Ryo Narushima, 16 años, estudiante de expediente académico sobresaliente, primogénito de una familia acomodada, acaba de asesinar a sus padres ante la atónita mirada de su hermana. Un inicio brutal para narrar la historia de un antihéroe, la historia de un hijo ejemplar cuya mente estalló, marcando así el destino de su vida con el filo de una navaja.
Tras esta primera escena, vemos cómo Ryo es trasladado a prisión. La ley de menores establece su reclusión durante un período de dos años, tras el cual será nuevamente libre. Sin embargo, su nombre ya es conocido gracias a los medios de comunicación, que se hicieron eco de la noticia con todo tipo de detalles, como ocurriera en la realidad con el caso Sakakibara. Está marcado desde su llegada, no sólo por los guardias y el alcaide sino por los propios reclusos.
Allí será objeto de todo tipo de vejaciones y palizas por parte de



sus, por así llamarlos, compañeros. Desde el primer momento, su condición de parricida y de jovencito inocentón hace que el cabecilla de los reclusos le tome como su favorito desde la primera noche, con todas las implicaciones que eso conlleva.

Sin embargo, en ningún momento de la obra se puede olvidar que tras ese protagonista magistralmente caracterizado como un chico enclenque y de mirada melancólica, hay todo un asesino producto de una psique atormentada, hecho que lleva a la historia a dar verdaderas puñaladas de realidad y crueldad al lector con la lectura de cada página.

En medio de toda esta vorágine de sucesos, dos personajes servirán de pilar mental para el desarrollo futuro del joven Ryo. En primer lugar su hermana, Natsumi, quien presenció cómo sus padres eran asesinados. Durante una visita a la cárcel hace saber a su hermano que no le guarda rencor por lo que hizo, sino por obligarla a buscarse la vida tras ser marcada por la sociedad como la hermana de un asesino. Sin embargo, Ryo promete protegerla con todas sus fuerzas mientras ella se aleja andando por el patio de la cárcel bajo la lluvia.

El otro personaje que condicionará irremediablemente la vida del protagonista es Kurokawa. Se trata de un recluso entrado en años que es trasladado todas las semanas al reformatorio desde la prisión en que está recluido. Su aspecto es el de un anciano de tez curtida y de baja estatura, aunque tremendamente robusto. El objeto de su traslado semanal no es otro que enseñar karate a los jóvenes para así darles disciplina.

Ryo se da cuenta de que su única esperanza de sobrevivir es hacerse más fuerte, por lo que entrega sus días al ejercicio y aprendizaje de esta disciplina oriental alentado por el profesor, quien ve un gran potencial en él.

Ésta es la base principal de Shamo, un chico sosegado cuyos estallidos de rabia son impredecibles y que se inicia en las artes marciales y el zen para sobrevivir en un entorno donde es claramente una presa fácil.

APARTADO GRÁFICO

Tanto el guionista, *Izou Hashimoto*, y el dibujante, *Akio Tanaka*, tenían muy claro desde el principio a qué se enfrentaban. Un argumento y unas situaciones tan brutalmente reales debían ir acompañadas de un grafismo igualmente salvaje. No hay cabida a otra cosa que no sea oscuridad, tanto en guión como dibujo. En los rostros de los personajes se puede apreciar perfectamente lo que la vida les ha dado. La expresión de los ojos, en especial los de Ryo en las escenas más violentas, transmiten sensaciones inalcanzables en cualquier otro tipo de manga. Reflejan el estallido de la ira, la locura, la ausencia total de una moralidad que se pierde tras una espesa cortina de sangre.

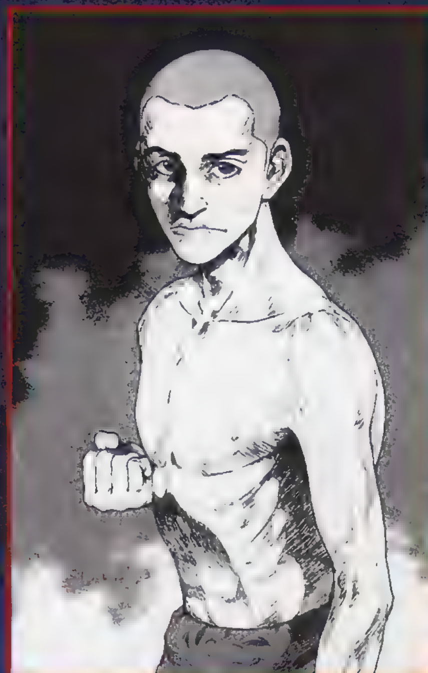
Cada personaje está perfectamente definido, identificándose perfectamente a cada uno de ellos con el papel al que está destinado en la obra.

OPINANDO

Sin duda alguno, Shamo es una de las obras que más me ha sobrecogido en los últimos meses. Su desarrollo rápido y directo, acompañado de un dibujo que expresa sin problemas todo aquello que las palabras no llegan a decir, hacen la lectura fluida y terriblemente entretenida. A destacar la sensación de inquietud



que muchas escenas pueden causar en el lector, llegando incluso a poder herir la sensibilidad de un público no preparado para tal desfile de violencia y sentimientos. El desarrollo de los personajes se da desde la primera página y de hecho es crucial para entender a cada uno de los individuos que desfilan en la obra. No estamos simplemente ante un manga en el que la violencia es la principal conductora de la trama, sino que ésta sirve, así como muchos otros aspectos, para llevar al protagonista en su cruzada por encontrar respuestas a su atormentada mente.



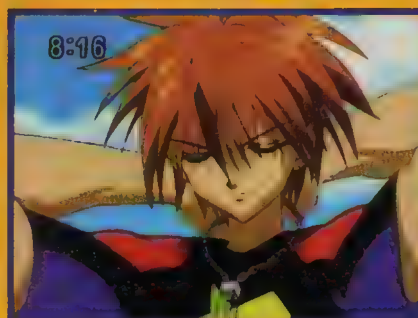
▶Ricardo

Mermaid Melody Pichi Pichi Pitch

Serie en emisión por TV-Tokyo desde el 5 de abril basada en el manga original de Hanamori Pink, y dirigida por *Yoshitaka Fujimoto* (**Macross 7**).
Luchia es la princesa de un reino submarino de sirenas que tiempo atrás perdió su habilidad para cantar debido a que tuvo que rescatar a un chico. Luchia se ve obligada a viajar a tierra, donde recuperada de sus poderes de canto, investigará una serie de extrañas perturbaciones que se están produciendo en el océano. Como no podía ser de otro modo, Luchia acaba en la misma clase que Kyte, el chico al que salvó tiempo atrás y del que se encuentra enamorada. Kyte invita a Luchia a una competición de surf, donde serán atacados por unos villanos y ella tendrá que hacer uso de sus poderes...
En resumen, un shoujo muy light que mezcla amor, sirenas y canto, dirigido a un público infantil.



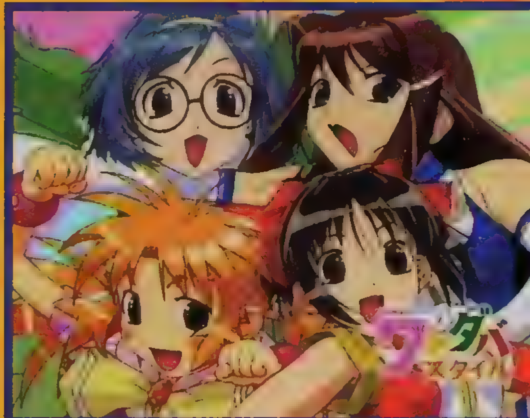


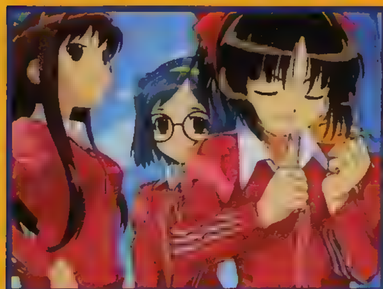


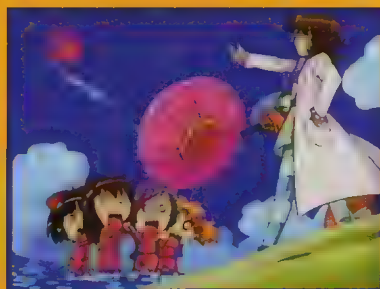
http://www.tv-tokyo.co.jp/anime/pitch/

Wandaba Style

Serie producida por TNK y dirigida por *Nobuhiro Takamoto* (**Legend of Basara**), en emisión por Local UHF / KidsStation desde el 5 de abril.
La historia gira entorno a Tsukumo, un joven genio de 13 años millonario, su robot Kiku-8 y una especie de grupo de idol singers llamadas Mix Juice.
La idea de Tsukomo es llevar a la humanidad a la Luna, pero obviamente no mediante una forma normal: lanzando el cohete desde un gigantesco tirador. Michael Hanagata ofrece su colaboración a Tsukomo con la idea de que su grupo, las Mix Juice, lleguen a la Luna y ofrezcan el primer concierto a la humanidad desde allí.
Con este argumento tan extraño nos encontramos ante la serie más paranoica de la temporada en la que prácticamente la historia es secundaria y lo principal es la locura y ridiculez de las protagonistas idol singers, las cuales llevan todas nombres de flores: Sakura, Ayame... y los protagonistas, cuyos nombres derivan del satélite japonés Kiku-8 que será lanzado en el 2004.





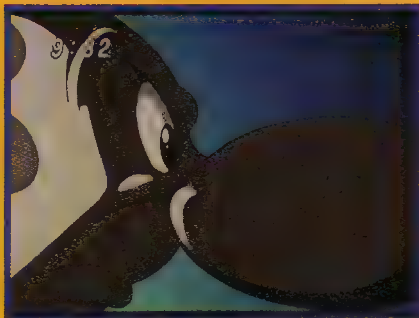




http://www.wandabastyle.com/

Astro Boy

Por fin comenzó el pasado 6 de abril la nueva serie de **Astro Boy**, se emite en una franja horaria por la mañana de 9:30 a 10:00 (imaginamos con la idea de llegar a un público más general). La serie en emisión por Fuji-TV/Animax constará de 50 episodios y está dirigida por Kazuya Konaka, cómo no, basada en el clásico de Tezuka.
Como podéis observar en las imágenes, la serie presenta una calidad bastante buena en los diseños y es en todo momento fiel al clásico.









URL http://astroboy.jp/

GHIBLI

Después del lanzamiento que ya os comentamos de **Cat Returns** en julio, el siguiente DVD de Ghibli en aparecer será **Umi ga Kikoeru** el 8 de agosto, y como es costumbre, incluirá subtítulos en inglés. Después de este lanzamiento el único título que quedará por aparecer en DVD será **Nausicaa**.
En lo referente a actualidad Ghibli, *Hayao Miyazaki* ha dirigido cuatro anuncios de televisión para la compañía House Foods Corp. Aunque Ghibli había hecho otros anuncios, éstos son los primeros dirigidos por el propio *Miyazaki* en los que ha intervenido tanto en la animación como en la música, es de destacar que la ambientación está situada alrededor de 1950 y están más centrados en retratos familiares que en anunciar productos. Los anuncios podrán verse desde junio. En el CD que acompaña la revista podréis encontrar un preview de ellos.

URL http://www.housefoods.info/ghibli/

BREVES MANGA ANIME

- La serie de acción real de **Sailor Moon** comenzará su emisión en octubre por TBS, serán utilizados CG durante la serie, la cual será producida por la Toei. Es la primera vez que una serie sentai va dirigida hacia un público femenino, ya que shows de este tipo como por ejemplo **Kamen Rider** siempre han ido orientados a un público mayoritariamente masculino.

- La nueva película de Tezuka Production titulada **Boku no Son Goku** será estrenada en los cines el 12 de julio de 2003. Una parte de los beneficios de esta película serán donados para la lucha contra la SARS (Neumonía Asiática).
http://www.tezuka.co.jp



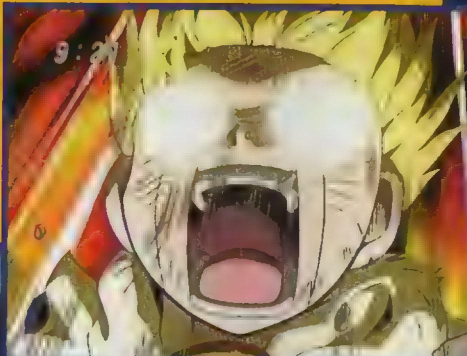
- Están preparándose secuelas de varios animes conocidos: **Comic Party** en forma de OVA (recientemente también ha aparecido el juego para ordenador **Comic Party DC Edition**), **Futari Ecchi** volverá en una segunda serie de OVAs, la primera de las cuales aparecerá en otoño, **Lime Iro Senkitan** volverá en una serie de 3 OVAs y **Chicchana Yukitsukai Sugar** en forma de dos especiales de 30 minutos.

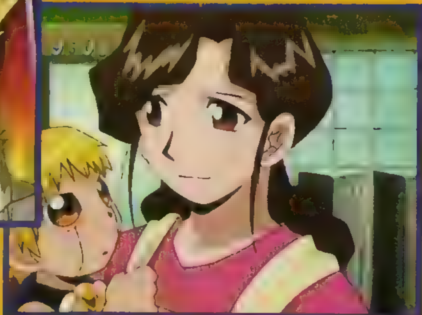
Konjiki No Gash Bell!!

Serie basada en el famoso manga del Shonen Sunday de *Makato Raiku*, dirigida por *Tetsuji Nakamura*, con diseños de *Ken Otsuka* y producida por la Toei. Se emite desde el 6 de abril por Fuji-TV.

Gash es el nombre del protagonista enano y rubio que aparece en la casa de Kiyomaro mandado por su padre, Kiyomaro es el genio de la escuela y no tiene amigos y Gash, siempre positivo, traza un absurdo y loco plan para hacerse amigo suyo y demostrar que hay gente que le aprecia (le gusta una chica llamada Suzume). Gash puede lanzar rayos por los ojos cuando Kiyomaro dice "zakeru" y se verán obligados a combatir contra otras extrañas parejas de enemigos.

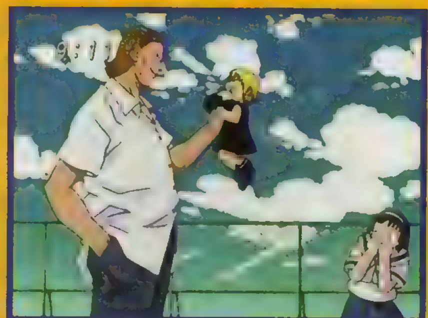








Nos encontramos ante una serie muy loca y un tanto peculiar que tiene su encanto, y desde luego divierte por lo absurda que es y la gran diferencia entre los diseños de los personajes.



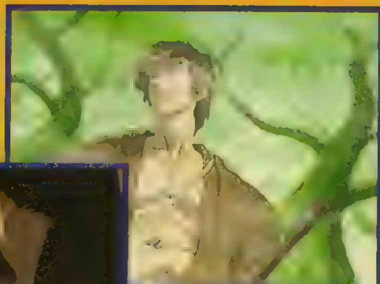
URL: http://www.fujitv.co.jp/b_hp/gasshu/

Jubei Ninpuchu ~ Ryu no Hougyoku Hen [Ninja Scroll TV]

Ya tenemos de vuelta a Jubei, esta vez en una serie de TV de 13 episodios en emisión por el canal WOWOW, es una coproducción entre Madhuse y la compañía americana Urban Vision y está dirigida por *Yoshiaki Kawajiri* (**Vampire Hunter D, X TV**).

La acción gira en torno a una sacerdotisa, Shigure, a la cual los malos de la serie (a cuál más feo) quieren robarle una piedra que posee y que acabará dividida en dos partes. Un extraño hombre-lobo que la protegía encarga a Jubei la misión de hacerlo, aunque éste en principio no se encuentra muy interesado.

La serie será del agrado de los fans de **Ninja Scroll**, ya que presenta poco guión, mucha acción y continuas peleas de Jubei contra los enemigos. La animación presenta una buena calidad, aunque los diseños de personajes son un tanto feos.



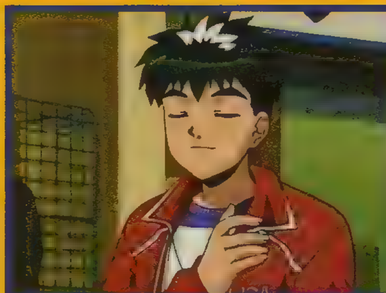


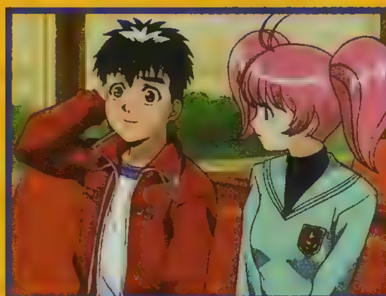


URL: http://www.jubee.tv/

Tantei Gakuen Q

Serie en emisión por TBS desde el 15 de abril, dirigida por *Noriyuki Abe* (**Tokyo Mew Mew**) y producida por el Studio Pierrot.
Q es un chico detective que resuelve los casos con su gran sentido de la lógica, y, cómo no, con la ayuda de sus amigos como Megumi, una chica con memoria fotográfica, y Kintaro, un chico karateka un poco chalado.
Después de resolver el "complicado" misterio de qué preparaba su madre para cenar, Q choca con un hombre, y, con la ayuda de Megumi, encuentran un dinero que este señor había perdido, éste muy agradecido les invita.
Poco después ven cómo este hombre cae de una grúa, con la ayuda de Kintaro y Megumi, Q atrapa al asesino, conociendo a un detective privado que les habla de la D.D.S. (Dan Detective School). Q decide apuntarse a esta escuela para lograr convertirse en el detective más famoso del mundo...







URL http://www.tbs.co.jp/tantei-q/

BREVES MANGA ANIME

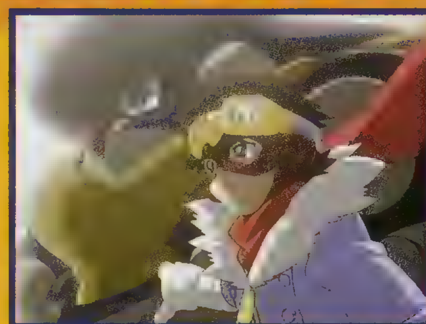
El primer volumen de la serie de 2 OVAs **Submarine 707R** saldrá a la venta el 26 de septiembre de 2003. La primera edición incluirá una Box para ambos volúmenes, el segundo volumen saldrá a la venta en diciembre. El opening de estos OVAs estará dirigido por *Hideaki Anno*.
También aparecerá un nuevo manga titulado **Shin Submarine 707** por *Satoru Ozawa*, aunque la serie de OVAs está basada en el manga original del mismo autor.

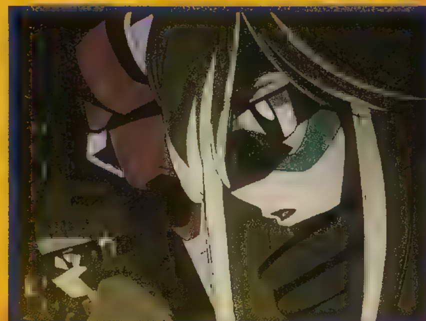
http://www.sonymusic.co.jp/Animation/SS-707/

La película de **RahXephon** titulada **Tagen Hensoukyoku** saldrá a la venta en DVD el 23 de agosto de 2003 tanto en edición limitada (8800 yen) como normal (7800 yen). La edición limitada incluirá un segundo DVD con tráilers y entrevistas y una Box ilustrada por *Yutaka Izubuchi*.

Gadguard

La por ahora última serie de Gonzo se encuentra en emisión por Fuji-TV desde el 16 de abril y constará de 26 episodios. Está dirigida por *Hiroshi Nishikiori* (**Azumanga Daioh**).
La serie está ambientada en un futuro donde los recursos de la Tierra, la cual se encuentra dividida en "unidades", son muy escasos. Hajiki vive en la unidad 74, en un lugar llamado Night Town (la electricidad se corta por la noche). Un día trabajando en el servicio de reparto, Hajiki toca un extraño objeto en un paquete que resulta ser GAD, transformándose este objeto en un mecha llamado Tekkoudo-Lightning.
Hajiki descubre que hay otros cuatro chicos que poseen su extraña habilidad y sus propios Tekkoudos, incluido Katana, que opera a Zero y se convertirá en el rival de Hajiki.
Una serie de las más interesantes estrenadas últimamente, que cuenta con una animación y diseños bastante buenos, aunque en alguna ocasión pueden resultar algo extraños.





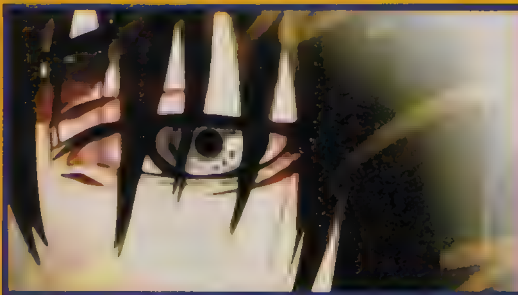
URL http://www.gadguard.com/

Texhnolyze

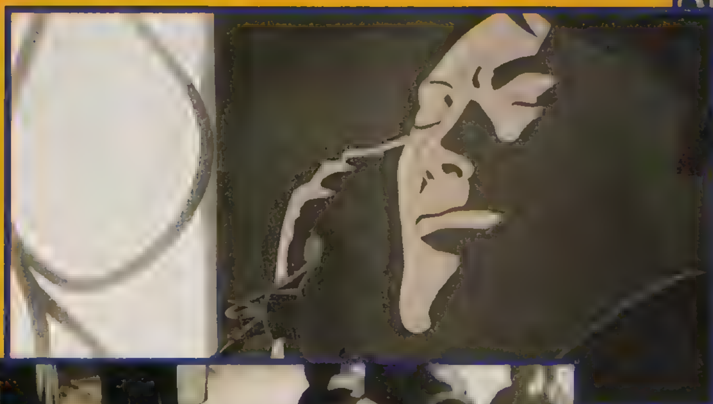
La última serie en que se encuentra involucrado *Yoshitoshi Abe* (en este caso como diseñador) es con diferencia lo más extraño y violento estrenado últimamente, lo que salta a la vista nada más ver el opening, que cuenta con la música del grupo de goa trance Juno Reactor. La serie, que se emite por Fuji-TV, está producida por Madhouse y cuenta con la gran parte del staff que trabajo en **Lain**.
RU9SU fue una ciudad construida bajo tierra de forma experimental y ahora se encuentra prácticamente desierta y protegida por la organización Orugano. En esta ciudad se encuentra raphia, un material que hace posible la tecnología para TEXHNOLYZE, que permite conseguir miembros artificiales en una sociedad en que la violencia y la muerte están a la orden del día, pero esta tecnología sólo está disponible para una clase muy privilegiada.

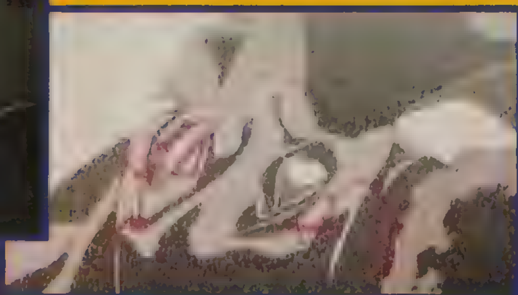
En esta ciudad sin futuro Ichise es un luchador en las apuestas de boxeo, un día será perseguido por resistirse a su dueño, siendo gravemente dañado por lo que tendrá que entrar en contacto con la tecnología TEXHNOLYZE, algo en principio fuera de su alcance...
Nos encontramos ante una serie oscura, difícil de seguir que, desde luego no será del gusto de todo el mundo y en la que no abunda el diálogo, el primer episodio es prácticamente mudo.















http://www.pldc.co.jp/rondorobe/anime/TEXHNOLYZE/

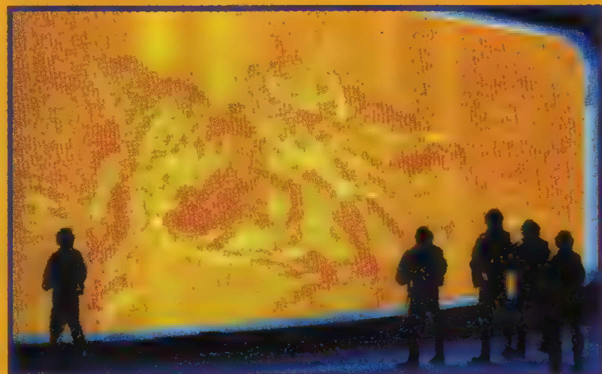
Neon Genesis Evangelion en imagen real

La película de acción real de **Neon Genesis Evangelion** a cargo de Gainax, ADV y Weta Workshop, Ltd. sigue en proceso de producción y ya han empezado a aparecer los primeros bocetos tanto de los trajes, mechas y decorados. Aquí os ofrecemos una muestra de ellos.











▶Shuuya Nanahara

BATTLE ROYALE

El fenómeno creado por el novelista *Koushun Takami* y llevado a la pantalla grande por el afamado *Kinji Fukasaku*, lejos de perder su fuerza, sigue activo en nuestros días. Pocos son los japoneses que no han visto la película y muchos menos aquellos que ni siquiera reconocen las palabras *Battle Royale* cuando las escuchan.
A estas alturas, hablar de *Battle Royale* es mencionar todo un icono del cine japonés de los últimos años. Pocas películas clasificadas a priori como de baja categoría han sido capaces de levantar tal número de reacciones y críticas en las sociedades de distintos países.
Todos aquellos que no hayan visto la película, o que simplemente no sepan de qué trata esta genial locura, encontrarán en el argumento básico similitudes con muchas otras películas de género violento. A saber, un grupo de 42 personas es confinado en una isla desierta, donde a cada uno se le entrega una mochila con víveres y un objeto sorpresa (ya sea arma o chisme). Además, y para hacer más ameno el asunto, les ponemos un collar explosivo para tenerlos controlados y que no hagan trampas. ¿Se trata de un *Supervivientes* a lo japonés? La respuesta es no. Existe una regla básica que hace el juego más interesante. Tienen tres días para matarse entre ellos hasta que sólo quede uno (como en los *Inmortales*). Todo medianamente normal hasta ahora, ¿a quién no le suena este tipo de argumento que se presta a la sangre fácil y a la casquería de serie B? Sin embargo, un simple detalle es el que hace esta obra genial y a la vez macabra. Los jugadores de esta ruleta rusa figurada no son ex soldados con pasados turbulentos y sin familia... ¡son los 42 alumnos de una clase de secundaria de un instituto cualquiera!
Sí, eso es *Battle Royale* en su pura esencia. Una macabra ley creada y respaldada por el gobierno para inculcar respeto y miedo a todos los jóvenes nipones, sumidos en un sistema educativo decadente y en plena recesión económica.
La utilización de jóvenes de 15 años en una matanza desmesurada, cuyo fin es la supervivencia, introduce un concepto nuevo que muchos países y sociedades no han conseguido aceptar. La crítica fácil y la censura es la salida ideal para muchos colectivos que prefieren mirar hacia otro lado en vez de destacar el verdadero mensaje de obras como ésta.
En definitiva, un filón así no podía pasar desapercibido para los ávidos ojos de los editores nipones y prueba de ello fue la aparición en el año 2000 de la adaptación al manga de la novela de *Takami*.

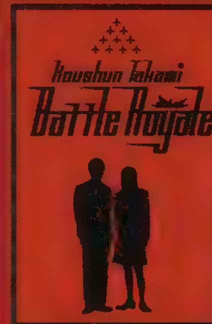


EL MANGA

Son inevitables las comparaciones con la película, ya que podríamos definirla como la base visual para la realización del manga. El guionista, como no podía ser otro, es el mismo novelista de cuyo puño salió la idea original, mientras que de la parte gráfica se encarga *Masayuki Taguchi*.
La historia, aunque en base nos lleva al mismo juego antes expuesto, varía en beneficio de los personajes. Hay que tener en cuenta que el ritmo frenético en el que nos introduce la película hace a la vez que los personajes no tengan tiempo de desarrollarse o incluso de mostrarse claramente al espectador. Esto no ocurre en el manga, ya que al disponer de espacio limitado, cada personaje es tratado como un mundo independiente. Podemos conocer las historias de todos los componentes de la clase, sus emociones, el porqué de sus decisiones. Este detalle hace mucho más interesante si cabe el desarrollo de la historia, ya que de verdad llegamos a entender los sentimientos que hacen moverse a todos y cada uno de los protagonistas.
Si bien, en muchos de los casos (prácticamente en todos los personajes principales) su pasado









antes de comenzar el juego difiere mucho del narrado escuetamente en la película.
El claro protagonista de la historia es Shuuya Nanahara. Popular en la escuela, deportista, rockero y querido por las chicas. Tras la muerte de sus padres cuando era pequeño, vive en una casa de acogida donde conoce a Yoshitoki Kuninobu, su mejor amigo y compañero de clase. Siempre juntos, ve cómo al comienzo de la Battle Royale, Nobu, que así llamaban a Kuninobu, es impunemente asesinado por el profesor que dirige el juego. Tras esto, Nanahara jura proteger a la chica de la que su amigo estaba enamorado, Noriko Nakagawa. Pero su intención no es seguir el juego sino reunir a un grupo de buenos amigos e intentar combatir contra el sistema para escapar con vida de la isla.
Claro está, no todos son chicos buenos y hay algunos que desde el primer momento aceptan las reglas y dan rienda suelta al más primario de todos los instintos... la supervivencia. "Matar antes de que me maten." Aparte, claro está, de aquellos que ya llevaban el crimen metido en la sangre y que no dudan en segar la vida de sus compañeros sin compasión alguna.
Así llegamos a observar varios bandos a lo largo de la historia. Cada uno con un propósito que alcanzar y por el que lucharán hasta el final.



EL DIBUJO

El dibujo varía bastante con respecto a las situaciones. Pasa de un realismo abrumador al más bizarro de los estilos. Eso sí, las escenas de violencias están genialmente plasmadas. Agujeros de bala, cortes, sesos, vísceras, todo un baile gore a disposición de lectores con estómago sólido y ganas de casquería fina.
Estamos ante un manga para el que en un principio se tuvieron que concebir 43 personajes (42 alumnos más el profesor). Todos y cada uno con su personalidad y su estilo. Una clase completa de instituto en la que tienen cabida todo tipo de estilos y caras. Altos, bajos, guapos, feos, gordos, flacos, una clase cualquiera de un curso cualquiera.

CONCLUYENDO

Todo aquél al que se le quedara corta la película y que quisiera saber más de los personajes no debería perderse esta obra. No sólo vemos sangre, sino también las deliberaciones de los protagonistas junto a verdaderos diálogos que plantean cuestiones filosóficas sobre la muerte, la amistad, la supervivencia, etc.
Por supuesto, y esto no podía faltar, *Battle Royale* tiene esa dosis de erotismo que no se le dio a la película. Aquí sí podremos ver representadas escenas de sexo y alguna otra cosa más (las formas de atraer a una presa para matarla son muy, muy curiosas).
Además, viene amenizado con la biografía escrita de los protagonistas con datos sobre su vida, aficiones,... y epílogos del guionista sobre el mundo que rodea su obra.
En definitiva, un manga para aquellos a los que le guste el género violento y que quieran adentrarse en el futuro, no demasiado lejano, que esta genial trama nos plantea. ¿Te imaginas tener que matar a toda tu clase para sobrevivir? Puede que la nueva reforma educativa sea mejor de lo que todos creemos.

THE MATRIX RELOADED

23 de mayo... estreno de *Matrix Reloaded*... fecha clave para todos los que esperábamos con impaciencia la segunda parte de **Matrix**. Tras el estreno en *Cannes* todos habíamos oído malas críticas, pero eso no importa, nadie quería perderse semejante acontecimiento. Antes de comenzar la proyección, se acentúan los nervios y la ansiedad por el comienzo, y después de verla llega la reflexión...

Superar una película tan completa (en todos los sentidos) como **Matrix**, no es nada fácil incluso para sus propios creadores. Los hermanos *Andy y Larry Wakowsky* consiguieron crear una de las películas más espectaculares y trepidantes hasta el momento, ya que durante algo más de las dos horas que dura, consiguen mantener toda la atención del espectador en la misma, sin un solo momento de aburrimiento, incluso para aquellos que deciden verla varias veces.

Ahora ha llegado la primera de las secuelas (que en realidad no es más que una secuela de más de cinco horas dividida en dos partes) y todo fan que presuma de serlo ya la ha visto una o... dos veces. Esta segunda parte no ha dejado indiferente a nadie, eso es imposible, aunque sólo sea por los efectos especiales que quitan el aliento o por las nuevas "puertas" que se abren ante nosotros en lo que a la historia se refiere. Cierto que hay más peleas, que son más impresionantes (y largas), que hay muchos y nuevos personajes, pero también es cierto que muchas cosas de las que han cambiado e introducido no han estado demasiado acertadas.



LO MALO

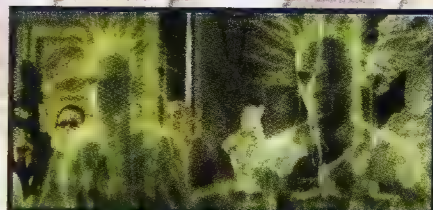
Ahora viene la parte más difícil (para un gran fan de **Matrix**) explicar lo que hace de la segunda parte una secuela floja en muchos aspectos.

Si bien, el comienzo de la película es esperanzador, por su parecido al de la primera (la escena que todos hemos visto en el, nada escueto, tráiler de Trinity en la moto) se estropea cuando momentos después la vemos caer al vacío junto a un agente (utilizando efecto de la cámara "superlenta" para ver la trayectoria de las balas) y tras varios segundos de interminable caída y disparos que no alcanzan a nadie (es curioso lo que fallan un agente mejorado y Trinity disparando), empiezas a pensar que algo no va bien.

Afortunadamente, esto se olvida rápido tras ver el primer encuentro con los agentes y con Smith, así que no se le da mayor importancia hasta que se llega a la parte de Zion..., ése es el momento en el que la sospecha se convierte en cruda realidad: si hay algo que en la primera película caracteriza a Morfeo son los discursos con cierta profundidad o al menos cierta idea de fondo, pero en este caso nos aburre con un discurso triunfalista a la par que carente de contenido, en plan profético ideado aparentemente con el único propósito de mostrar su amplio torso y animar a las masas, pero esto sólo es el preludio de una escena mucho peor.

Tras Morfeo llega el desastre: creo que todos estamos de acuerdo en que la música en **Matrix** es imprescindible, vital y necesaria pero el baile *erótico-festivo* de excesiva duración (que bien podría ser un videoclip de *Ibiza*, *Pacha* o *Chasis*) está totalmente fuera de lugar, aburre y no aporta absolutamente nada a la película.

El mal cuerpo que me dejó esta escena me duró hasta otra en la que tenía puestas grandes esperanzas, me refiero a esa en la que Neo lucha contra miles de agentes Smith. A pesar de todo, debo reconocer que empieza muy bien (patadas y puñetazos hasta la saciedad), pero en un momento dado sucede algo curioso: ¡¡Neo pasa de ser el personaje de una película para convertirse en un muñeco de videojuego!! Esto me recordó inevitablemente a otra película, **Blade 2**, donde ya vi este penoso efecto especial, y sí, es cierto que en **Matrix Reloaded** está mucho más logrado, pero en mi opinión no lo suficiente, como para poder utilizarlo. Produce



una sensación muy extraña ver a un muñeco con el aspecto de Neo peleando en una película, tanto más cuando en la primera sin utilizar dicho (mejor aún, el dichoso) efecto, las escenas de lucha dejaban la boca abierta al personal.

Aprovechando que estoy en el tema de las peleas, le ha tocado el turno a la archiconocida persecución por la autopista; quizás de excesiva duración pero aun así muy emocionante. Tras ver esta escena, una duda me asaltó y aún no tengo una respuesta convincente: ¿Cómo es posible que mientras en la primera película Morfeo le durara al agente Smith poco más de treinta segundos, en esta segunda parte pelee con el nuevo agente (mejorado según Neo) durante unos cinco minutos y esté a punto de ganarle?, varias son las respuestas que me han dado, todas distintas y ninguna convincente (en fin...).

LO BUENO

Personajes: Bueno, no todo va a ser malo, tenemos muchos personajes nuevos, unos con mayor acierto que otros pero en general están bastante bien. La hermosa *Mónica Bellucci* en el corto pero interesante papel de Perséfone, Niobe encarnada por *Jada Pinkett Smith*, o *Lambert Wilson* como Merovingio. Me veo obligado a destacar a un personaje



que devuelve la vida a la película en varias fases de la misma, el malo malísimo agente Smith que tras ser "destruido" por Neo en la anterior película, vuelve con más fuerza y mantiene un extraño vínculo con nuestro héroe que será determinante para el desenlace de la trilogía.

O.S.T.: Al igual que sucediera en la primera película, la banda sonora es uno de los elementos clave (excluyendo la parte de Zion, claro ^_^U) y en ella podemos encontrar a habituales de la primera película, como *Marilyn Manson*, *Rob Zombie* y *Deftones* entre otros. Si bien para los que hemos visto **Matrix** bastantes veces con escuchar un fragmento de una de las canciones de la banda sonora podemos decir perfectamente la escena en la que aparece dicha canción, aún es pronto para decir lo mismo de ésta. La única razón es que no la hemos visto suficientes veces, pero estoy seguro de que esto sucederá, es sólo cuestión de tiempo.

Las luchas: La mayoría de las escenas de lucha son trepidantes gracias a una muy lograda coreografía, que al igual que en la primera dejan la agradable sensación que produce el trabajo bien hecho. Por mencionar alguna, tenemos la pelea entre Neo y el protector del oráculo o contra los secuaces de Merovingio tras encontrar al Keymaker, que sin mayor derroche de efectos que unos cuantos saltos y golpes a la velocidad de la luz nos recuerdan que no es necesario crear un videojuego para hacer de una escena de lucha algo para recordar.

EL amor: Otro aspecto a destacar (también en el buen sentido) es el romance entre Neo y Trinity, que marca profundamente el desarrollo de la película, algo completamente necesario teniendo en cuenta el final de la primera parte. Desde el principio hasta el final, este romance es uno de los pilares



fundamentales de la historia sin ser de ninguna manera un lastre para la misma, al contrario, da a Neo más humanidad de la que podría tener si únicamente se dedicara a combatir contra las máquinas. Sin embargo, esta historia de amor no es lo único que aporta "realismo" a la cinta, también descubrimos parte del pasado de Morfeo y otros personajes.

Las nuevas incógnitas: Dejando ya a un lado todas estas cosas, tengo que decir que hubo otras muchas que sí me sorprendieron y me dejaron una extraña sensación, por ejemplo, la conversación con el arquitecto de *Matrix* y la capacidad de Neo para sentir y parar las máquinas ¿...fuera? de *Matrix*... pero que a diferencia de todo lo anterior creo que van a ser puntos de inflexión para la historia en la última de las entregas el próximo mes de noviembre (sin duda, cada fan de esta saga ya tiene sus propias teorías al respecto), pero "*No he venido para deciros cómo acabará todo esto... al contrario, he venido a deciros cómo va a comenzar*".

En resumen, creo que la principal diferencia entre **Matrix** y **Reloaded** está en que en la segunda hay unas cosas buenas y otras que no lo son tanto, mientras que en el la primera sólo cosas buenas.



▶SILVIA "IVORY" BOSQUED

Initial D

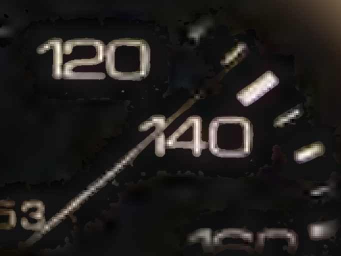
VELOCIDAD EN ESTADO PURO

No nos podemos quejar de la gran cantidad de series que llegan a nuestro país actualmente, ya sea anime o manga. Tenemos a nuestra disposición obras de todo tipo y temática para escoger, lo cual demuestra que nuestro mercado manganímico se encuentra en un buen momento. Así pues, sería una ocasión estupenda para que llegase también a nuestras tierras una serie de acción y coches superpreparados para correr velozmente. Una serie con chicas y chicos japoneses que visten a la última y todo acompañado de una música super marchosa. Una serie como *Initial D*.

Es un gran placer para el presente redactor hablar de *Initial D*, plagada de todos los elementos que, personalmente, mezclan algunas de mis pasiones favoritas. Y es que no todos los días se encuentran mangas (o anime, en este caso) de velocidad y además con coches tan reales y fieles como estos. Adelante pues con el avance de *Initial* D.

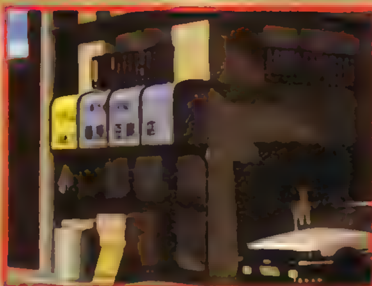
¿DE QUÉ VA?

Initial D trata sobre las carreras clandestinas de coches que los jóvenes realizan en carreteras (totalmente controladas por ellos mismos) para demostrar quién es el piloto con mayor destreza al volante. Con esta base, todo empieza con los "Akina Speed Stars", el grupo de conductores de nuestro prota, Takumi Fujiwara, y sus amigos. Ellos compiten contra otros Speed Racers para demostrar quien es el mejor. Pues bien, Takumi, que en principio no tiene ni idea de conducir -o eso creen los demás- acabará siendo la sorpresa de todos al demostrar que sabe conducir mejor que nadie y además con una birria de coche, un Toyota AE86 Sprinter Trueno. De esta manera, la mayoría de Street Racers estarán deseando competir contra Takumi para tratar de vencerle. Éste es un anime emocionante y divertido, que engancha al espectador y le deja con ganas de saber cuáles serán las próximas aventuras de Takumi y compañía. Todo ello aderezado con un gran elenco de coches cuidadísimos, creados por ordenador, con los cuales disfrutarán los aficionados más puristas. El anime de *Initial D* está basado en el manga del mismo nombre de Shuichi Shigeno, autor de otra obra sobre carreras de motos, *Bari Bari Densetsu*. El estilo de Shigeno es detallado -sobre todo para los vehículos- y dinámico, muy agradable además visualmente. También consigue transmitir potencia y fuerza, y aunque es













cierto que no todos sus personajes son precisamente "guapos" (el autor lo ha querido así), al menos resultan carismáticos.

LOS PROTAGONISTAS

He aquí los principales personajes, con los nombres originales japoneses:

Takumi Fujiwara El protagonista de la serie, un chico de 18 años que conduce un Toyota AE86 Sprinter Trueno, un coche muy anticuado y una verdadera tortuga. Pero, sorprendentemente, su coche deja atrás a todos los de las bandas rivales, porque resulta que el chaval es una bestia conduciendo (su maestro era su propio padre, un as al volante). Un chico tranquilo que, aunque no muestra fácilmente sus sentimientos, tiene un buen corazón.

Itsuki Takeuchi Es el mejor amigo de Takumi, y aparte de conocerse desde pequeños, trabaja con él en la gasolinera. Es un verdadero aficionado de los vehículos y le gustaría llegar a ser un gran piloto, aunque desgraciadamente no tiene muchas habilidades para ello. Pese a todo, irá entrenando día tras día para superarse.



Bunta Fujiwara Actualmente retirado, es toda una leyenda en el tema de la conducción, quizá el mejor piloto de todos los tiempos en Akina. Era el verdadero poseedor del Toyota AE86 Sprinter Trueno, hasta que se lo pasó a su hijo, a quien enseña sus habilidades en el tema. Parece algo estricto y serio, pero en el fondo es un trozo de pan.

Natsuki Mogi Es la amiga más cercana de Takumi, que está enamorada de él pero que nunca lo reconocería (aunque en realidad sienten algo el uno por el otro). Es algo callada y le cuesta mucho hablar con nuestro protagonista, pero al final acaban siendo amigos. Es muy estudiosa, bastante más que Takumi, por lo que puede que sus caminos se acaben separando si ella va finalmente a la universidad.

MÚSICA MAESTRO

Uno de los aspectos más importantes de *Initial D* es sin duda su música. Ritmos discotequeros y pegadizos que harán que a más de uno le entren ganas de ponerse a bailar. Es el llamado Eurobeat, un tipo de música que pega realmente fuerte entre los jóvenes japoneses y que le va como anillo al dedo a esta serie. Son diversos los openings y endings que podemos encontrar a lo largo del anime, a cargo de un grupo japonés llamado Avex, que lo hace realmente bien. Por si os interesa, están a la venta en el mercado (de importación) unos nueve recopilatorios -aunque a día de hoy esa cifra puede haber aumentado- que no deberían ser difíciles de encontrar. Se dividen normalmente por temporadas, pero existen también los especiales y la música del videojuego de PS2 de reciente aparición, que por cierto es todo un superventas en el país nipón. En definitiva, música moderna e incluso ritmos raperos en japonés e inglés que hará las delicias de los más exigentes.

FINALIZANDO

Initial D es de esas series dispuestas a crearse un hueco en el difícil mercado manganímico. Cualidades desde luego no le faltan, pues contiene buena parte de los elementos que tanto gustan por aquí: acción, emoción e incluso algo de amor. Puede que ahora que la serie ha llegado a América, caiga también en España; aunque eso sí, en el país yanki han cambiado los nombres (como suelen hacer en muchas otras ocasiones) algo que también podría suceder por estas tierras. De momento, la serie consta de tres temporadas (3 "stages", la tercera de ellas es una película) más un par de especiales. Pese al gran elenco de animes que tenemos para escoger, nunca está de más un producto como *Initial D*, refrescante e innovador.

▶Marc Ortiz

YAKISOBA FIDEOS ASADOS CON VERDURAS Y CARNE

Parece que la sección de cocina que empezamos el mes pasado ha gustado mucho, pues hemos recibido un montón de e-mails pidiéndonos que habláramos de tal o cual receta. Yo que ya tenía la costumbre de escribir lo menos posible... aunque lo cierto es que el sacrificio merece la pena. Es por eso que hoy vamos a encargarnos de uno de los platos que más gustan: Yakisoba.

¿ESO SE COME?

El Yakisoba son los típicos fideos japoneses fritos/asados. Si aquí en España, muchos platos de arroz han derivado de usar "lo que hay en la nevera" para conseguir cualquier tipo de combinación (eso sí, comestible, no vayamos a mezclar el chocolate con las cebollas), en Japón tienen yakisoba. La base son unos fideos, de procedencia china, aunque siempre se pueden encontrar sustitutivos, llegando a hacer yakisoba con espaguetis (buenos, pero algo cutres, eso sí). Éstos se combinan con una salsa y con distintos ingredientes, casi siempre al gusto del consumidor, pero manteniendo un par de ellos que suelen acompañar siempre al plato. De todos modos, se puede hacer la versión reducida de los yakisoba, fideos y salsa solos.

INGREDIENTES

La cosa es bastante variada, pero mantendremos siempre unos básicos que son: col, ternera y zanahoria. Esos suelen acompañar todos los platos de yakisoba, y siempre los he incluido aparte del resto de cosas que se puedan meter. Llegado el caso, podemos hacer una variante con gambas, sepia/pulpo o hasta algo de pescado, o añadir en lugar de la ternera (o acompañándola) otro tipo de carne. En todo caso, siempre entra dentro de los gustos vuestros, pues si alguno de los ingredientes no os gusta, podéis cambiarlo por otro.





Otras cosas necesarias van a ser la salsa para yakisoba, de la que ya hablé en el número anterior y que deberíais poder encontrar en cualquier sitio; caldo de bonito en polvo (como siempre, podéis usar como sustitutivo el típico caldo de pescado Avecrem, el resultado suele ser el mismo); bonito deshidratado, una especie de virutas con sabor a bonito, sirven para acompañar y darle un toque especial al plato, y finalmente, shiitake, unas setas que se suelen vender deshidratadas, típicas chinas, con un sabor bastante fuerte.

LA RECETA EN SÍ

La cosa va a ser bastante sencillita. Primero de todo, tendremos que hervir la pasta de yakisoba (o en su caso, el sustitutivo que hayamos escogido). Si usamos yakisoba japonés, debemos hervir la pasta unos 3-4 minutos, no más, pues está hecha en un momento. Una vez hervida, la pasaremos por agua fría, para que no quede blanda e incomible.

Acto seguido proseguiremos a preparar los ingredientes para el yakisoba, en este caso, ternera,





zanahoria, col y shiitake. Los shiitake debemos ponerlos unos minutos en agua caliente hasta que estén blanditos. En cuanto a la zanahoria, la cortaremos en tiras muy finas, al igual que la ternera y la col. Ponemos una sartén en el fuego, con un poco de aceite, a fuego lento, y añadimos los ingredientes cortados, junto con el shiitake en trozos pequeños. Removeremos hasta que la ternera esté hecha, y añadiremos los fideos ya sin agua. Salteamos un par de minutos, y espolvoreamos un poco de caldo de pescado y sal encima. Removemos otra vez, y ya se puede añadir la salsa para yakisoba. En cuanto a la cantidad, es al gusto del cocinero/comensales, hay gente que prefiere poca salsa, y otros que más bien comen salsa acompañada de fideos. Salteamos un par de minutos, y ya podemos servirlos con un poco de atún deshidratado encima (algo bastante curioso que suele hace mucha gracia, pues con la calor de los fideos el atún se mueve solo).

En fin, aquí tenéis el primer plato completo que os ofrecemos, aceptamos peticiones para próximos platos, y podríamos crear, si llega el caso, un pequeño consultorio si nos enviáis las suficientes preguntas. De todos modos, espero que las imágenes que acompañan al artículo sean lo suficientemente explicativas.





BONSÁI LA BELLEZA DE LO PEQUEÑO

Siguiendo con el mundo verde, este mes voy a hablaros del *Bonsái*, tema muy de moda en los últimos años. No os asustéis, será un artículo muy general, en el que no entraré en las diferentes técnicas ni tratamientos que se le da a estos pequeños árboles.

La expresión literal de bonsái (*bon*: bandeja y *sai*: cultivo o plantación) nos puede dar una idea de la procedencia de este arte (datado en el periodo *Kamakura*). En aquel tiempo la gente colocaba un recipiente con una planta en su interior de la galería de sus casas, así apreciaban los variados estados por los que pasan las plantas: floración, brotación, caída de la hoja... Sin embargo, hoy día el significado de bonsái ha pasado a ser algo más elevado, su objetivo es crear belleza natural en una bandeja, a través de un tratamiento artificial de la planta.

ORIGEN DEL BONSÁI

En grabados e inscripciones en las pirámides egipcias ya se hace referencia a este tipo de cultivo; e incluso los antiguos babilónicos también parece que practicaban este arte.
Durante la Baja Edad Media, la cultura china y coreana invadieron Japón. Con ellas, no sólo se introdujo el budismo, sino que también se introdujeron su sabiduría y costumbres, así como la escritura y las artes, entre las que se encontraba la jardinería y los bonsái.
El origen del bonsái está relacionado con la Religión Taoísta (de la que deriva el *Zen*), en la que el Universo está representado por el sentido de la vida y la



armonía interna de todo lo que existe. Como ocurre en el *Ikebana*, en todo bonsái se encuentra un triángulo que representa la unión entre la tierra, el cielo y el hombre. Además, en esta religión, las miniaturas de la naturaleza concentran energía natural, que se creía pasaba a sus propietarios.

EDAD DEL BONSÁI

La forma de medir el tiempo en la cultura occidental es muy diferente a la apreciación oriental. Ahora, un buen bonsái tiene que 'tener aspecto' de árbol importante, aunque sea un ejemplar joven. Antes, para que un árbol fuera perfecto necesitaba, por lo menos, 50 años de cultivo en maceta. Además, la edad en un bonsái depende de la forma de obtención. Hay principalmente dos formas de obtención: a partir de semilla, con lo que la edad del bonsái corresponde a la edad de la planta, o bien a partir de esqueje de raíz, de rama..., por lo que en este caso, el árbol tendrá la edad que tuviera el trozo de madera del que procede.
Por lo que podemos concluir que en este arte la edad del bonsái no es algo fundamental, lo principal es el diseño, cuidados y significado que le ha dado el autor. Un árbol antiguo y centenario no es siempre sinónimo de buen bonsái.
Para los que aún así, después de esta pequeña explicación, sigan empeñados en saber cuál es la edad de su bonsái, deciros que hay un método infalible para averiguarlo: cortar el bonsái por la base y contar los anillos ;)

CÓMO 'VER' UN BONSÁI

De la costumbre de uso del bonsái (se colocaba como decoración del *tokonoma*: lugar dedicado a arreglos florales y ornamentos de valor dentro de las casas tradicionales) viene la idea de que estos árboles tienen un frente (*Omote*) y un dorso (*Ura*). Hay diferentes fórmulas que nos ayudan a saber cuál es el *omote* y el *ura* de un bonsái. Una de ellas, nos dice que el *omote* será la vista del bonsái que más madera muestre, aunque la regla general es que el ápice del árbol debe



ser visible desde el frente y se debe inclinar ligeramente hacia el observador. Claro, que hoy en día, en muchas ocasiones el bonsái se exhibe en una mesa (el tokonoma sólo está abierto al frente) y se puede ver desde todos los ángulos.

ESTILOS

Los estilos siempre van en consonancia con el crecimiento de los árboles en la naturaleza. Teniendo esto presente, es fácil pensar que hay estilos más en consonancia con ciertas especies botánicas que otros, por ejemplo es difícil imaginarse un manzano en lo alto de un risco azotado por el viento (estilo *Fukinagashi*). Aquí veremos sólo los estilos más característicos, pero hay casi tantos como ejemplares. Todos los bonsái son diferentes, aunque se pueden clasificar en estilos.

Por la configuración del tronco:
Bankan: tronco retorcido y nudoso.
Bunjingi: forma de los literatos... tronco inclinado y desnudo de ramas excepto en la copa.
Chokkan: vertical formal o tronco derecho que adelgaza hacia arriba.
Han-kengai: semi cascada. El tronco cae, pero no llega a sobrepasar la maceta.
Kengai: cascada. El tronco cae y sobrepasa la maceta. Las macetas en este bonsái son más profundas para dar equilibrio al conjunto.
Moyogi: tronco curvado o vertical informal.
Shakan: tronco inclinado.

Por el número de troncos:
Kabudachi: tronco múltiple, de aspecto de un grupo de árboles separados.
So-kan: un árbol dividido en dos troncos cerca de la base.

Por la formación de las ramas:
Fukinagashi: azotado o barrido por el viento.
Hokidachi: escoba. Las ramas extendidas forman un abanico.



Por la forma de la raíz:
Ikadabuki: troncos alineados procedentes de un tronco enterrado que tiene la función de raíz comunicada.
Neagari: las raíces crecen por encima de la superficie.

Cultivo artificial:
Ishitsuki: crecimiento en roca. Muestra un crecimiento natural en un terreno escabroso.
Yose-ue: plantación en grupo. Representan una arboleda natural.
Saba-miki: tronco herido por el rayo o marchito. Se descorteza el tronco para mostrar la madera desnuda y seca, dando sensación de antigüedad.



AQUÍ Y AHORA

La introducción de la cultura oriental a occidente ha traído consigo la llegada, un tanto descafeinada, de este tipo de arte (como de muchos otros). El bonsái ha perdido mucho de su significado y filosofía, por lo que, quizá lo mejor sea no complicarse demasiado y enfocar el cultivo de árboles en maceta como se hacía en un principio, simplemente para apreciar el paso de las estaciones a través de una planta, que por falta de espacio en las viviendas actuales, no permite su disfrute en el jardín ¬_¬
Por último, dejar constancia que en este artículo he hablado de los bonsái, no de esos pequeños arbolitos (pre-bonsái en algunos casos) que se pueden encontrar en cualquier floristería o vivero ^_^
Si vives en Madrid te recomiendo que te acerques al Museo Municipal del Bonsái de Alcobendas, allí verás y aprenderás a disfrutar del bonsái ^_^

NANA

Volvemos a hablaros de un shojo peculiar, volvemos a hablaros de Ai Yazawa. Si bien en el número 4 de Animedia os comentaba Paradise Kiss, esta vez toca hacer un repaso de su más reciente obra: Nana.

Aunque esta serie se hizo paralelamente a **Parakiss**, **Nana** aún sigue publicandose, y ademas con un éxito considerable, habiéndose colocado inmediatamente en los primeros puestos de ventas.
Su edición en el resto del mundo no tardó en hacerse esperar y, cómo no, fue a parar a Francia, y a Italia, donde allí Yazawa es considerada lo equivalente aquí a **Yoshizumi**: serie que serializan, serie que se vende.
Aun siendo una serie exitosa y de temática totalmente explotable en cuanto a merchandising y demás, todavía no hay indicios de que pueda haber una serie de animación, u ovas... lástima.

LA TRAMA

El tema principal de la historia ya no se vuelca en la moda. Evidentemente sigue presente y las referencias a su adorada **Vivine Westwood** son incontables, pero esta vez la trama gira en torno de la música. Tenemos a dos protagonistas principales y que, curiosamente, se llaman igual: Nana (este nombre, en japonés, significa siete, como el número)

Nana Komatsu es una chica, que se nos presenta como alguien que ha estado siempre "en medio" (es la segunda de tres hermanos, se ha criado en una ciudad ni demasiado grande, ni demasiado pequeña...) Su mejor amiga es Junko, de su misma edad; y su principal problema es que se encapricha de los chicos con demasiada facilidad y se pasa el día llorando. Es una chica bastante mimada, sobre todo por Junko, que es quien la saca casi siempre de todos sus problemas.
Su vida amorosa parece centrarse cuando conoce a un hombre mayor, ejecutivo, llamado Takashi Asano, con el que se está a gusto hasta el día en que le dice que



CURIOSIDADES DE NANA Y SU CREADORA

El tema de las portadas de Nana es bastante curioso. Yazawa experimenta con casi todo, y si bien en Gokinjo Monogatari (la serie que la catapultó al extranjero) hizo que las portadas unidas fueran una misma imagen, en Nana ha hecho también algo peculiar. Si juntamos todas las portadas veremos una pequeña historia de cómo ambas "Nanas" salen de casa, se van de compras, cogen el autobús... Este detalle se ha perdido en varias ediciones europeas de Nana.
También está el tema de sus diseños. Evidentemente la gran mayoría son inventados por la autora, pero tenemos el caso de que dos de los modelos de zapatos que llevan sus personajes... ¡los tiene ella misma!. Pero ahí no se acaba todo porque el armario que Nana K tiene en su habitación es una réplica del que tiene ella en su casa para guardar sus trabajos realizados.



OTROS TRABAJOS

Yazawa desde hace un tiempo se está convirtiendo en lo que aquí podría ser Jordi Lavanda (aunque sin estar tan presente en tantos artículos). Su fama como buena ilustradora ha hecho que acabe haciendo la portada de un CD con la imagen de Junko; un CD que no tiene nada que ver con Nana, simplemente es una recopilación de varios temas musicales y que no están mal, por cierto. Pero lo que más llama la atención es que trabaja para una casa de cosmética y perfumes y realiza las cajas donde van los productos e incluso en una gama sale la propia Yukari Hasayaka (la modelo de Paradise Kiss).



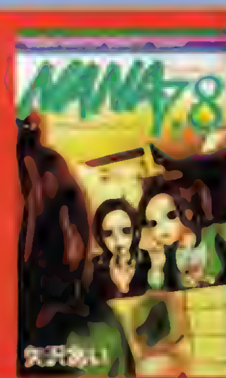
se va a Tokyo para trabajar y que lo tienen que dejar. La vida de Nana se derrumba, pero afortunadamente tiene a Junko que le ayuda bastante.
Acabados los estudios superiores, ambas ingresan en la universidad cursando Bellas Artes. Allí conocen a Kyosuke (un chico con rastas morenas) y a Shoji, del que Nana, en su línea, se queda bastante colgada. Y es gracias a su relación con Shoji que por fin consigue superar lo de Asano.

Nana Osaki es una chica con una infancia difícil. Su padre la abandonó junto con su madre, y ésta la dejó a cargo de su abuela. Vive con su novio, Ren Honjo, en un loft bastante mono; su fuente de ingresos son los trabajos a media jornada que va realizando, pero su sueño es llegar a triumfar junto a Ren con su grupo de música: los BLAST (palabra que poviene de Black Stones, la marca de cigarrillos que fuman) y lo forman ellos dos junto con Nobu, que es uno de los guitarristas (el otro es Ren), y Yasu, el batería. Van haciendo conciertos en antros y sitios reducidos, pero no tienen ningún disco en el mercado. Pero todo se trunca cuando Ren se va a ir a Tokyo para ser el guitarrista de otro grupo, los Trapnest, y la idea es que Nana se vaya con él, pero en el último momento, en el tren de partida, da media vuelta y se queda junto con Nobu y Yasu.

El primer encuentro de las dos chicas se produce en un tren, camino a Tokyo, a Nana K le toca sentarse al lado de Nana O y en el tren hacen muy buenas migas. Cuando llegan a su destino, lo que parece ser un principio de amistad parece que se pierde, pues en la estación se separán bruscamente. El motivo por el que Nana K está en Tokyo es porque ha decidido empezar una nueva vida, buscarse un trabajo, ser independiente... y estar con Shoji, que vive allí en un apartamento, así que se va a vivir con él temporalmente. Y el motivo de Nana O... es un regalo de cumpleaños que se hace ella misma. Nana K está buscando piso, pues quedarse en el apartamento de su novio era sólo algo temporal hasta que encontrara algo para ella sola. Y finalmente parece que encuentra uno, un estudio de dos habitaciones con un recibidor grande que hace de cocina y comedor; es un apartamento que pinta bien tanto por el precio como por las condiciones y decide que será suyo a toda costa, pero justo al entrar al apartamento para verlo hay otra chica dentro que viene de otra agencia que también quiere quedárselo... pero esa chica no es otra que Nana O, y como hay dos habitaciones... pues deciden hacerse compañeras de piso, y así de paso el alquiler se reduce. Casualidad, o no, puede que el hecho de llamarse ambas Nana (7) les traiga suerte; además, como nota curiosa, el piso es un séptimo y el apartamento el 707.
Y ésta se podría decir que es la base de la historia. A partir de aquí, vemos la vida de ambas chicas, de cómo se enamoran, de sus problemas, etc. También aparecen más personajes, pues vuelve a escena Ren, con su grupo, y Nana O forma otra vez los Black Stones.
Aventuras y desventuras en un shojo poco convencional, adulto y picante en la línea de Yazawa.

NANA 7.8: EL FANBOOK

Como la buena serie de éxito que es, y a modo de agradecimiento, Yazawa ha realizado un fanbook donde encontramos un montón de curiosidades sobre Nana. Hay bocetos, fichas de personajes con curiosidades, una extensa entrevista a la autora, la descripción y los momentos en que salen diversos lugares de la serie (como el Jackson Hole, el hotel, el apartamento...). Curioso el apartado en que te pone las fotos de las que luego ella retoca para hacer sus fondos (el bar, el hotel, el camino que las lleva a casa, la tienda donde trabajan, el local donde Nana O. tocaba algunas veces...). Pero lo más increíble del fanbook es que incluso te enseñan, paso por paso, a maquillarte los ojos como una punky.
Si alguien quiere hacerse con él: ISBN4-08-856444-8



José Carlos Fernández

El fenómeno Pokémon

Saludos, jugones! En este número sereremos testigos de las aventuras de los pokémons en una portátil. Esta vez le toca el turno a las primeras entregas de la serie para GameBoy Advance, Pokémon Zafiro y Rubí. ¿Tienes listas tus pokéballs? Pues acompáñanos a la caza y captura de estos cartuchos que acaban de aterrizar en los Estados Unidos.

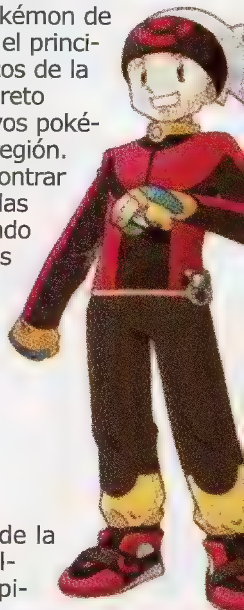
EL FENÓMENO POKÉMON

A estas alturas pocos son los mortales que no conocen nada sobre las criaturas que GameFreaks y Nintendo crearon ya hace 8 años. El éxito de los juegos y, posteriormente, de la serie de animación, convirtieron el fantástico mundo donde viven los "pocket monsters" o pokémons, en los títulos más vendidos de GameBoy, convirtiendo sus seis entregas en éxitos absolutos. Pokémon azul, rojo, amarillo, plata, oro y cristal (y algunas rarezas más, como el Pokémon verde, que nunca vino a España) siguen en los primeros puestos de las listas de juegos más vendidos de todos los tiempos. Ahora por fin llega el turno del desembarco en la nueva GameBoy Advance. ¿Están estas nuevas entregas a la altura de lo esperado? ¿Qué tiene Nintendo para ofrecernos?



UN MUNDO DIFERENTE

Olvidaos de Johto o Kanto. Esta vez nuestra aventura se va a desarrollar en la nueva región de Hoenn, donde para empezar tenemos la posibilidad de elegir entre dos personajes a bautizar, un entrenador y una entrenadora, convirtiéndose el personaje que no elijamos en nuestro mayor rival. Nuestra segunda elección será el pokémon con el que queremos empezar, y no va a haber muchas sorpresas para los que ya hayan jugado a otras entregas: 3 nuevos pokémons, con especialidades de fuego, planta y agua nos aguardan. Nuestro reto será conquistar las 8 medallas de los gimnasios que nos avalarán como los mejores entrenadores pokémon de Hoenn. Pero éste es sólo el principio, los auténticos fanáticos de la serie tendrán como gran reto hacerse con los 135 nuevos pokémons que habitan esta región. Asimismo, podremos encontrar a otros 66 pokémons de las antiguas entregas, haciendo un total de 201 pokémons coleccionables. Desgraciadamente (de eso hablaremos luego), los restantes 185 son, de momento, inaccesibles.



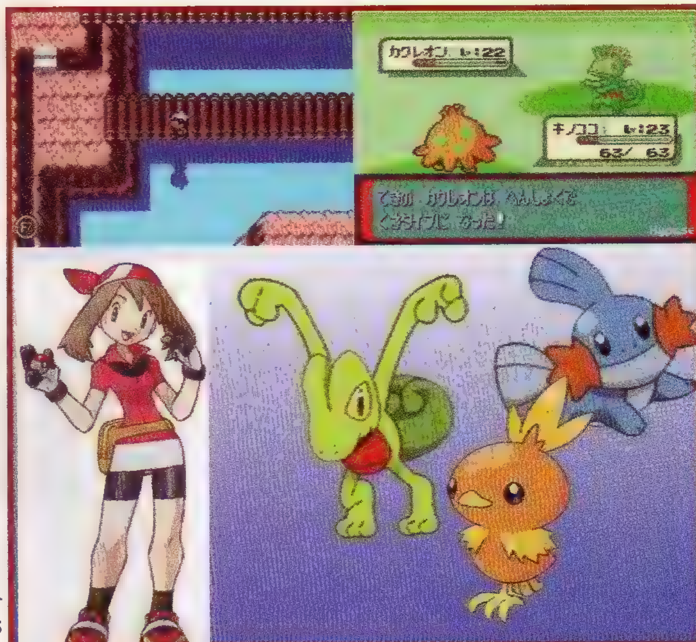
LLENO DE NOVEDADES

Aunque muchos puntos de la aventura no son especialmente novedosos (se repi-

ten de las otras entregas demasiadas cosas), hay un buen montón de sorpresas escondidas en estos cartuchos. Aparte de las nuevas especies, vamos a encontrar como principal sorpresa la incursión de batallas 2 contra 2, en las que simultáneamente enfrentaremos a dos de nuestras criaturas contra dos enemigos, dotando así el juego de mucha más estrategia y diversión, ya que además hay nuevos pokémons con habilidades exclusivas para estas batallas, y con poderes para combinar con otros de sus congéneres. Pero que no se asusten los jugadores acostumbrados a las versiones anteriores, la mayor parte de los combates serán 1 contra 1, como toda la vida. Otra de las novedades más sonada es la de los concursos de pokémons, en las que además de luchar, nuestros monstruos tendrán que demostrar que a parte de buenos luchadores, son los más listos, bonitos o duros de toda la región. Aquí, por medio de unas mini-pruebas iremos ganando reputación y adquiriendo importantes items que harán nuestra tarea más sencilla. Zapatos para correr, un par de bicicletas para elegir (una de carreras y otra muy divertida para hacer malabarismos) y la posibilidad de crear una base secreta (y decorarla a vuestro gusto) son sólo algunas de las novedades que encierran los cartuchos. La diferencia entre elegir una u otra versión, zafiro y rubí vendrá dada por 7 pokémons exclusivos de cada una, que sólo podremos conseguir mediante el cambio entre cartuchos, la aparición de distintos pokémons legendarios (zafiro tiene a Latias y a Kyogre, una enorme orca marina capaz de cambiar el clima y rubí a Latios y a Groundon, capaz de cambiar la faz de la Tierra) y la presentación del Team Aqua y el Team Magma. Esta vez el Team Rocket ha desaparecido definitivamente (eran bastante inútiles, pero uno les tenía cierto cariño), y respectivamente en cada versión tendremos que enfrentarnos o ayudar a estos nuevos equipos (son enemigos entre sí, así que si atacamos a uno los otros nos lo agradecerán).

TÉCNICAMENTE EL JUEGO ES...

Pues un juegazo redondo. Obviamente, lo primero que salta a la vista es el acabado gráfico, infinitamente superior a las otras versiones, con un montón de nuevos efectos y detalles (reflejos en el agua, niebla en algunas zonas) y hasta con una presentación de lujo, que nos presenta a los entrenadores y a los nuevos pokémons luchando. Otra cosa es que los diseños os puedan gustar más o menos; ciertamente, los personajes en general se encuentran mucho mejor diseñados y animados, pero en cuanto a los pokémons, para gustos hay colores. Después de diseñar 251, cuando hay que hacer 135 nuevos pues... hay de todo, desde algunos francamente buenos y carismáticos hasta verdaderas aberraciones y ejemplares realmente ridículos. Sí que merece la pena ver a los antiguos con todo el lujo de esta versión, pero sólo hay 66 disponibles. El sonido es muy bueno, se han mejorado todas las músicas, dándoles un buen lavado de cara a las melodías más emblemáticas y se han añadido muchas nuevas (algunas muy, muy pegadizas y francamente sorprendentes para sonar en una portátil). Las voces también han mejorado su variedad y calidad. Y el apartado estrella, la jugabilidad... no ha cambiado ni un ápice. Fiel a sus hermanos mayores, esta versión sólo enriquece la fórmula de todas las entregas anteriores, aportando sus novedades y cogiendo lo mejor de lo que ya habíamos visto.



EL RESUMEN

Nos encontramos ante toda una joya para la portátil, que aunque tiene una muy dura competencia con los juegos de rol aparecidos para la Advance, como el *Golden Sun* o el *Shinning Soul*, ha vuelto a arrasar con unas ventas muy superiores a los juegos de consolas de sobremesa como la Play2.
Éste es un cartucho lleno de aciertos y novedades, sobre todo para fans, pero con un fallo incomprensible: no es posible importar los pokémons de las ediciones anteriores, por lo que los otros cartuchos se quedan ya muertos.
Así, aunque tenemos 385 pokémons en total, sólo podremos jugar con 201, que son los que están incluidos en estas 2 entregas. El mayor peligro con el que juega Nintendo es la paciencia de los compradores, que aunque han quedado muy satisfechos con esta entrega, quizá empiezan ya a estar un poco cansados de repetir tantas veces la misma fórmula. La prueba de fuego la tendremos este año, con una nueva versión para la GameCube, que además de presentar los mejores gráficos de la saga, esta vez en 3D, alojará a los 351 pokémons.
¿Solucionará los problemas de conexión entre los cartuchos? ¿Responderá a las expectativas de los jugadores de todo el mundo? Os mantendremos informados. Mientras tanto, id preparando vuestros ahorros para haceros con este juego, que saldrá en nuestro país en julio.

Dudas, ruegos y consultas a mi dirección de correo:
ragnus_d@yahoo.es

KAMAKURA JIDAI

Ya estamos a la mitad de nuestro repaso de Historia. A estas alturas deberíais saber por qué no se deja con vida a nadie de un clan rival y que lo suyo era entrar en Kyoto y nombrarse *Shōgun* por *la patilla*. Este mes nos toca la época (*Jidai*) *Kamakura*.



KAMAKURA JIDAI 1192-1388

Como recordaréis, el mes pasado dejamos a *Yoritomo* asesinando a su hermano *Yoshitsune*, el héroe, e instaurando un nuevo gobierno militar de campaña (*Bakufu*) en la ciudad de *Kamakura*. *Yoritomo* la palmó al caerse de un caballo en 1199 y dejó a su hijo *Yorie* en pañales con el control del gobierno civil. Sin embargo, fue el abuelo de éste (*Hōjō Tokimasa*) y sobre todo, su madre *Masako*, quienes cortaban el bacalao. Hasta el punto de que *Tokimasa* hizo abdicar y recluir a *Yorie* y después lo asesinó (vaya abuelo ^_^U). *Sanetomo* (el último *Shōgun* de los *Minamoto*) de 12 años se hizo cargo del puesto que había dejado "vacante" su hermano. Y de nuevo fue *Tokimasa* quien llevaba el poder. *Sanetomo* duró en el cargo hasta que lo asesinaron a los 26. Pero su abuelo y regente (y ¿asesino?) se negaba a dejar el cargo de *Shikken* (regente) y tras muchos años de luchas entre la casa imperial y los sucesivos regentes, se llegó a un periodo de paz, sólo interrumpido por un tal *Kublai Khan*... que exigía tributo al "rey" de Japón.



LOS KAMIKAZE

Kamikaze es la palabra con la que se nombra al Viento (*kaze*) Divino (*kami*). Y es que fue este viento divino el que impidió que en 1274 la armada mongola de 800 barcos y 30.000 hombres invadiese Japón (de ahí el nombre para los pilotos de la 2ª Guerra Mundial que estrellaban sus aviones contra los portaaviones enemigos). Los mongoles y koreanos no luchaban igual que los *samurái* y al principio sus tácticas les dieron una ventaja inicial, pero al encontrarse ya con una resistencia seria, la cosa se complicó. Los japoneses no iban a dejar que nadie entrase en Japón, no al menos, sin luchar cada palmo de tierra y cada piedra de la playa. La cosa se alargaba y las provisiones se hacían escasas para los invasores, fondeados en *Hakata*; y los refuerzos no llegaban para los defensores (*Kyū shū*, el punto de invasión, está al Sur de Japón). Desesperados, los mongoles intentaron saquear las tierras cercanas y establecer líneas de abastecimiento... y entonces se pusieron a soplar los vientos. Llegó el monzón, la lluvia y el viento... esto hizo que más de la mitad de la flota invasora se fuera al fondo del mar, pereciendo 13.000 hombres.

El *Bakufu*, aprendiendo de sus errores, construyó una línea defensiva en *Hakata*. Los mongoles, que no habían aprendido nada, en 1281, se decidieron a darle uso a esa línea defensiva... 200.000 hombres en 4.000 barcos se lanzaron a la aventura. Pero los mongoles eran jinetes de la estepa, no lobos de mar. Dividieron la flota en 2 secciones que zarparon con un mes de diferencia. Cuando la primera y más pequeña de las secciones llegó a Japón, la resistencia y determinación de los *samurái* que atacaban a los mongoles en sus propios barcos, hizo que fuera imposible para la



fuerza invasora descender a tierra. El hambre, las enfermedades y el calor del verano sobre las cubiertas de los pequeños barcos mongoles, hicieron el resto. Sin embargo, la Flota Septentrional más grande, llegó y a los japoneses se les pusieron las cosas... de corbata. El 15 de agosto, en el *Gran Santuario de Ise*, el Emperador "solicitó su intervención" a *Amaterasu Omikami*, su ancestro divino y diosa del Sol.
Cuando en la tarde de ese 15 de agosto de 1281, el cielo se oscureció y la brisa empezó a soplar, los mongoles deberían haberse retirado... Cuando el Espíritu del Viento transformó la brisa en un *Taifu* (tifón) ya no había tiempo para retirase. Los barcos se deshicieron como si fueran de papel contra los acantilados japoneses; chocaban unos contra otros partiéndose en pedazos, antes de irse a pique. Casi 150.000 mongoles se fueron a hacerle compañía a los peces. Nunca llegó una tercera invasión.

LAS DOS CORTES (NAMBOKU-CHÔ)

Pero la diversión no había acabado aún. Japón estaba débil por el coste económico de la guerra contra los mongoles y el *Shikken Tokimune* murió en 1284. Pero no fue hasta 1328 cuando *Go Daigo*, el nuevo emperador, se propuso deshacerse de esa molestia de cargo.

500 samuráis, incluyendo a *Sôhei* (monjes guerreros) y a *Kusunoki Masashige*, eran toda la tropa leal a *Go Daigo* cuando éste huyó de Kyoto con la enseña imperial. *Go Daigo* no era militar y se veía a distancia, pero *Masashige* era un genio de la estrategia. Apostó a la mitad de las tropas en el interior de su fortaleza y al resto en las montañas. Cuando los atacantes leales al *Bakufu* atacaban, los arqueros los hacían pedazos. Cuando descansaban, los combatientes de las montañas les hostigaban en la retaguardia.

Pero la situación se hizo insostenible. *Masashige* mandó construir una pira funeraria con los muertos, hizo evacuar en secreto la fortaleza y dejó un solo samurái para que contase cómo se habían suicidado todos en plan numantino, la bola *coló*. *Masashige* retomó la fortaleza una vez se hubo repuesto y volvió a dejarla una vez se repuso el *Bakufu*... Luego se dedicó a hacer creer a todo el mundo que unos traicionaban a otros y esperaba a que se metasen entre ellos... Era un fiel seguidor del **Arte de la Guerra** de *Sun Tzu*. El *Bakufu* envió a *Ashikaga Takauji* a eliminar al Emperador, pero éste cambió de bando. En 1333 el *Bakufu* había caído.

Takauji creía que sus "30 monedas" eran escasas para el trabajo que había hecho así que volvió a cambiar de bando... al suyo propio. Y aunque al principio empezó perdiendo, en 1336 regresó al frente de un gran ejército. *Masashige* aconsejó una retirada táctica, que de no ser por el nulo para la estrategia, *Go Daigo*, habría dado la ventaja a los leales al Emperador. Sin embargo, *Go Daigo* instó a sus tropas a combatir en campo abierto contra las fuerzas *Ashikaga*. El 5 de julio, en *Minatogawa*, las tropas de *Go Daigo* fueron arrasadas. Para 1337 ya existía la *Corte Septentrional*, de la que desciende el actual emperador japonés. Puesto que la *Corte Meridional* (y legítima) en 1392, tras 50 años de un Japón con dos cortes, eras y fechas distintas, se disolvió.



EDICIÓN DE UN DVD VIDEO™

El equipo de Animedia visitó Selecta Visión para que nos explicaran, paso por paso, cómo se edita un DVD: desde la compra de los derechos hasta la venta directa al público. Entrevistamos a *Pedro Vallespín*, encargado de producción, y a *Manuel Guerrero*, productor manager de Home Video, que nos explicaron hasta el más mínimo detalle de todo el proceso.

EL INTERÉS

Para que un producto se edite en nuestro país, primero tiene que existir cierto interés por la empresa española, en este caso Selecta Visión. Normalmente son las empresas japonesas las que ofrecen sus productos al exterior: envían paquetes con revistas, artículos y varios VHS de las series que desean vender a las empresas extranjeras. También se puede dar el caso de que sea la empresa española la que se interese directamente por un producto en concreto, ya que las compañías suelen estar al corriente del mercado japonés mediante los pedidos periódicos de material a Japón, los contactos, internet, etc.

El equipo de Selecta Visión estudia los productos que puedan resultar interesantes. Consultan a personas externas a la empresa y se redactan informes, siempre teniendo en cuenta aspectos como, por ejemplo, al público al que irá dirigido el producto.

LA NEGOCIACIÓN

Si el producto ha sido valorado positivamente, interesa al equipo de Selecta Visión y recibe el visto bueno por parte de las estancias superiores, se inicia el proceso de negociación. Este proceso se hace normalmente por e-mail, pese a que también se pueden cerrar contratos en ferias como la MIPTV de Cannes o la Tokio Anime Fair. Las distribuidoras acuden a estas ferias para observar el mercado y para negociar directamente con las productoras. Ante todo, se les pide una cinta para revalorar el producto, y acto seguido se inician las negociaciones mediante las ofertas y las contraofertas necesarias, hasta llegar a un acuerdo mutuo.

Las negociaciones pueden resultar bastante complicadas. Las productoras japonesas son muy exigentes: aman sus productos y quieren que sean exportados de la mejor manera posible. Según cómo evolucionen las negociaciones, el proceso de la compra de derechos puede durar desde 6 semanas a casi un año, según la cantidad y el tipo del producto a negociar.

En el contrato se especifica siempre para qué son esos derechos: si son sólo para la venta directa (ya sea en DVD o en VHS) o bien si es para el mercado televisivo (o ambas cosas a la vez).

LOS MATERIALES

Después de cerrar el contrato, se inicia el proceso puramente técnico. Lo primero que las productoras japonesas envían es todo lo relacionado con el grafismo: imágenes de gran calidad para todo el proceso gráfico. Estas imágenes se dan al grafista, que realiza pruebas de anuncios, carátulas, etc. Únicamente se pueden utilizar estas imágenes, y hay que incluir siempre su respectivo copyright.

Después de la parte gráfica, la empresa española recibe las Betacams (la película en un formato



profesional) con sus respectivos audios. Se chequean para ver si tienen errores, y se pasa del formato NTSC (formato americano y japonés) al formato PAL (europeo). Cuando ya se ha recibido el guión y se ha sacado una copia en VHS con TCR en pantalla (número de cuadro, tiempo, etc.), llega el turno del traductor. Éste empieza a traducir el producto, que lo entregará acabado al estudio de doblaje.

EL DOBLAJE

El doblaje es absolutamente imprescindible para poder escuchar anime en nuestro idioma. Cuando la traducción ya está acabada, el estudio de doblaje tiene que doblar el producto. El director de doblaje elige a los actores más adecuados, y se inicia el doblaje del producto. Una película puede tardar de 2 a 3 semanas en doblarse, y un episodio se dobla en un par de días. Selecta Visión trabaja con tres estudios de doblaje distintos, para que el aficionado no escuche siempre las mismas voces en sus productos.





EL AUTHORING

El authoring es el proceso en el cual se crea y se monta todo el interior del DVD: menús, transiciones, músicas, contenidos... Mientras el producto está en pleno doblaje, la empresa encargada del authoring ya está trabajando. Lo primero que se hace es el breefing (lista de contenidos del DVD), analizando todo lo que se va a insertar en el disco: audios, subtítulos, extras, menús, transiciones... La empresa encargada del authoring recibe la Betacam y las imágenes, y empiezan a trabajar el DVD. Crean el diseño base del producto, preparan las pantallas, insertan el material... pero Selecta Visión se reserva el derecho total a retoques, por si no es de su agrado.

Además, la empresa encargada del authoring también realiza todo el proceso de compresión del producto. La calidad del DVD depende, en gran medida, de este proceso. Es el proceso de compresión el culpable del tan molesto "pixelado" (cuadros en pantalla) de la imagen: si la compresión no es buena, se pixelará. La animación necesita muy buena calidad de compresión, porque si se comprime mal, la calidad de imagen bajará mucho. Aparte de la imagen también se comprime el audio: se transforma en DTS, en 5.1, en Dobly Sorround, etc.

Hay que destacar que el formato del audio depende, en buena medida, de los materiales. Si son enviadas todas las pistas necesarias, se crea el 5.1. Pero esto ocurre pocas veces, y entonces es cuando se recurre al simple Stereo. Todo depende de los materiales que se envíen.

Al igual que con el doblaje, Selecta Visión trabaja con varios estudios de authoring para evitar que todos sus productos se parezcan.

Una vez el estudio de authoring ya ha recibido las voces por parte del estudio de doblaje, montan el DVD y lo muestran al equipo de Selecta Visión. Éste es examinado a fondo, mirando que no falten contenidos y que no haya errores. Una vez el producto ha recibido el visto bueno, la empresa encargada del authoring envían las DVT's (otro formato de cinta) para realizar el DVD máster (el primer DVD, a partir del cual se harán todas las copias). Éste se envía a la duplicadora, que se encarga de copiar el disco tantas veces como DVDs desee introducir Selecta Visión en el mercado.

LA MANIPULACIÓN Y DISTRIBUCIÓN

Cuando la duplicadora tiene ya duplicados todos los discos, empieza el proceso de la manipulación: se insertan los DVDs en sus correspondientes cajas, con sus carátulas, folletos, etc. Después de la manipulación, sólo queda la distribución y la posterior venta del producto.

En el caso de Selecta Visión todos sus productos son distribuidos por Buenavista Home Entertaintment. Esta distribuidora se encarga de repartir los DVDs por los puntos clave del mercado: tiendas, centros comerciales, etc., dispersando los discos por toda la geografía española. Ahora sólo queda ir a la tienda y comprar el DVD.





▶Laura P."Palmer"

A·V·E·N·U·E·M

Este mes trataremos un artbook diferente, de esos que no se conocen más que en donde se creó, y además de eso, es bastante viejecillo, seguro que habrá sido el primer artbook en la vida de alguno o alguna (y eso lo digo porque este libro data de 1988, cuando yo no sabía qué era el manga aún, aunque lo veía por la tele) y es por eso que aunque es desconocido incluso para mí y es imposible encontrar información de este trabajo (o eso o soy muy mala navegando por internet, que seguro que vendrá siendo lo segundo)... os comentaré un poco por encima el artbook de este mes, que se trata de "***Avenue-m***", comenzando por esta breve introducción...

"Attention please.
Welcome to the "AVENUE-M".
There are five floors in this shop.
Please enjoy shopping on each all floors.
Thank you"





El nombre del autor en cuestión no lo tengo muy seguro, pero dejémoslo en Meimu, un dibujante que muestra en algunas de sus ilustraciones una semejanza al estilo que tenía ***Masakazu Katsura*** en sus comienzos como dibujante. El artbook consta de un total de 80 páginas, normalito tirando a escaso, con contenidos tanto en blanco y negro como a color.

Comenzamos con el apartado a color, donde hay tanto ilustraciones como páginas de cómic, un color que en la mayoría de las ilustraciones se trata de acuarela (aunque el gouache también aparece algo) todo ello aplicado de una manera simple pero bien definida (a veces prescinde de la línea para contornear sus dibujos y simplemente utiliza el color para dar volumen a los personajes).

Las féminas son las que destacan más (como que no sale ningún chico en ninguna de las ilustraciones) ya sean jovencitas posando (estas ilustraciones parecen más carteles de propaganda o anuncios de diversos productos) o pequeñas niñas que bien simulan a juguetonas duendes.

Como he dicho antes, también hay algunas páginas de cómic, no sé si pertenecen a algún cómic ya hecho del autor o bien están hechos especialmente para el artbook, pero trata muchos temas, hay humor, amor, fantasía y misterio, y en especial hay uno al final que más que un cómic es un cuento sobre una pequeña cocinera llamada Conti (está bien, no se si se llama así, pero sale ese nombre en su gorro de cocinera) que habla con los vegetales que va a cocinar. Otro que también sale son las páginas sobre una pequeña duende llamada Fancy y su mundo.

También aparece un apatado en blanco y negro que apenas ocupa 16 páginas en las que se engloban una entrevista al autor, el índice y un par de cómic sobre fantasmas y una sirena.

Para los años que tiene no está mal, y por lo menos así conoceréis el trabajo de otro dibujante japonés.

Un saludo



SILVIA "IVORY" BOSQUED

tanpopo

Hola a todos! Un mes más aquí me tenéis para hablaros de la música que más gusta en el lejano país del sol naciente. En esta ocasión os acercaré al mundo de las **Tanpopo**, un grupo que aunque no lo creáis tiene mucho en común con algunos de los "artistas" que últimamente proliferan en nuestro país, asemejándose a una plaga de dimensiones bíblicas.

Estas chicas vieron sus comienzos musicales gracias a las archiconocidas **Morning Musume**, que en estos últimos años se ha convertido en una especie de academia para jóvenes cantantes y que sirve de plataforma al estrellato para gran número de sus integrantes. Fue **Tsunku** quien decidió que el grupo se llamase **Tanpopo** (diente de león), porque esperaba que estas chicas se dieran a conocer y se esparcieran por el panorama del j-pop y por el mercado japonés, del mismo modo que lo hacen las semillas de un diente de león al aflorar. Algo realmente bucólico, pero que gracias a su talento y a una más que eficiente campaña publicitaria no tardaron en conseguir.

El 18 de noviembre de 1998, **Tsunku** dio vida al primer grupo de **Tanpopo**, compuesto por tres chicas: **Kaori Iida, Mari Yaguchi** y **Aya Ishigura**.

El gran éxito alcanzado por este trío, se debió en gran parte a la imagen más madura y profesional que poseían, desvinculándose de este modo de su antiguo grupo, las **Morning Musume**. Sus canciones tenían ritmos más pausados y con











una melodía mucho más elegante. Durante la corta experiencia musical de las **Tanpopo**, su vida ha sido sumamente ajetreada, cambiando en varias ocasiones de componentes, llegando a ser por un tiempo un dúo, cuando **Aya Ishigura** decidió abandonar definitivamente las **Morning Musume** y todo lo que tuviese relación con este grupo...

Aunque esta situación no duró mucho tiempo, ya que **Tsunku** introdujo en el verano del 2000 a **Rika Ishikawa** y a **Ai Kago** dentro del grupo. Estas dos nuevas adquisiciones que surgieron de la cantera de las **Morning Musume** convirtieron a **Tanpopo** en uno de los cuartetos con más éxito de todo Japón con su single "Otome pasta ni Kandou".

Con este cambio, el estilo del grupo sufrió una transformación más, dejando aparte la imagen adulta que llegó caracterizar a la primera generación de **Tanpopo**, para adquirir un aspecto mucho más fresco, convirtiéndose en el grupo de chicas monas del Hel*lo! Proyect*. Un cambio que les vino de perlas, ya que con esta nueva formación alcanzaron unas cuotas de popularidad que hasta el momento no habían podido llegar ni a soñar.

Sin embargo, no fue este el cambio más radical del grupo, la gran "reestructuración" el grupo se realizo en agosto del 2002, cuando **Tsunku** anunció que las únicas componentes que quedaban de la formación original de **Tanpopo**, **Kaori Iida** y **Mari Yaguchi,** iban a abandonar el grupo junto con **Ai Kago**, para dar entrada a dos nuevos miembros, que, por supuesto, salían de el grupo principal de **Morning Musume**. Las nuevas componentes de **Tanpopo** fueron **Asami Cono, Risa Nigaki** y **Ayumi Shibata**, siendo esta última del grupo **Melon Kinenbi**.

En esta tercera generación **Tanpopo** es un grupo mucho más desenfadado y jovial, consiguiendo que la mayor característica que las define sea su original imagen.

Pese a todos los cambios sufridos por esta agrupación, han conseguido ir aumentando su discografía, lanzando un álbum cada año desde su formación.

Esperemos que **Tsunku** decida no realizar más cambios en **Tanpopo** y nos deje disfrutar de ellas sin que se sientan agobiadas pensando cuánto van a durar en un grupo tan volátil.



SUSCRIPCIÓN

SUSCRÍBETE TODO UN AÑO A ANIMEDIA POR SÓLO 28,70 € + 4 € DE GASTOS DE ENVÍO

NO TE QUEDES SIN TU ANIMEDIA



ANIMEDIA 1



ANIMEDIA 2



ANIMEDIA 3



ANIMEDIA 4



ANIMEDIA 5



ANIMEDIA 6



ANIMEDIA 7



ANIMEDIA 8

MARCA EN EL RECUADRO LOS Nos QUE TE INTERESEN.
TODAS LAS REVISTAS INCLUYEN SU CD ORIGINAL

DATOS PERSONALES (Se ruega utilizar mayúsculas o letra clara)

Nombre:
Dirección:
C.P.: Teléfono:
Población:
Provincia: País: ESPAÑA
Edad: E-mail:

MODALIDAD DE PAGO

Cheque adjunto a favor de ARES Informática S.L.
Contra Reembolso
Recibo Bancario
FIRMA

DNI:
DATOS BANCARIOS:
Entidad Oficina D.C. Nº de cuenta

Deseo suscribirme a Animedia a partir del número ☐ y recibir los siguientes 12 números en casa

Fotocopia o recorta este cupón y envíalo por correo a:

ARES Informática S.L.
Pasaje Mercuri S/N
08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)

O bien envíalo por fax al número:
902 19 72 63

También puedes hacerlo por teléfono en el:
902 19 72 64

REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior.
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado).
Unidad de CD-ROM.
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores. Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.

Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

CÓMO EJECUTAR ANIMEDIA

El programa de Animedia aparecerá automáticamente al introducir el CD-ROM en el lector. En caso de no tener habilitada esta función en Windows o para hacer una instalación manual debe usar la opción Ejecutar del Menú de Inicio y a continuación escribir D:\ANIMEDIA.EXE (donde D es la letra de su unidad de CD-ROM)

CÓMO USAR ANIMEDIA

El CD-ROM de Animedia está organizado por secciones. Para cada sección hay un botón a la derecha de la pantalla , y una lista con elementos disponibles a la izquierda. Pulsando en el botón de la sección cambiamos a una nueva. Moviéndose por la lista de elementos se realiza la selección. Una vez escogido el elemento que queremos ejecutar, hay que pulsar el botón de ejecutar (flecha) o hacer un doble "click" con el ratón.

Las secciones del CD-ROM de Animedia son las siguientes:

Música

Canciones y melodías de vuestras series favoritas. Muchos de estos archivos usan el formato MP3. Para utilizar este formato, es necesario instalar programas adicionales en el ordenador. Los programas los podrás encontrar en la sección Varios del CD.

Vídeo

Fragmentos de vídeo en formato digital. Para algunos vídeos es necesario instalar programas disponibles en la sección de Varios.

Imágenes

La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas, aparecerá la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz permite volver a la pantalla de selección. Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir.
Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsando con el botón izquierdo del ratón, la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande podremos movernos por la misma arrastrando el ratón.
Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparecerá un menú que permite ajustar diversas opciones de visualización, guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la música incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes. Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.

Varios

En esta sección incluiremos, entre otros, aplicaciones necesarias para ejecutar otras secciones del CD y también otras relacionadas con el mundo de Animedia.
Hay algunos programas de esta sección imprescindibles para ejecutar los vídeos y canciones de otras secciones de Animedia. Es recomendable instalar Media Player para sonidos y vídeo. Para navegar por las Webs del CD hay que instalar Netscape Navigator o Microsoft Internet Explorer.

MULTIMEDIA

Para poder utilizar los archivos de vídeo y sonido de Animedia hay que instalar programas adicionales en el ordenador.

Formato MP3:
El formato MP3 permite reproducir archivos de sonido con una gran calidad. Para poder reproducir estos archivos es necesario instalar Media Player o WinAmp, incluidos en el correspondiente apartado del CD.

Archivos de vídeo:
Existen multitud de formatos de vídeo. Para poder visualizarlos correctamente se recomienda instalar Media Player, Indeo 5, QuickTime y DIVX (incluidos en el CD). Para los de música se recomienda instalar el programa WinAmp incluido en el CD.

Para cualquier consulta técnica escribir una carta a la dirección de la revista o mandar un e-mail a: Marc@aresinf.com

NOTA IMPORTANTE
Por favor, antes de devolver algún CD supuestamente estropeado, leed atentamente estas instrucciones y, llegado el caso, comprobad que en otro ordenador tampoco funciona.